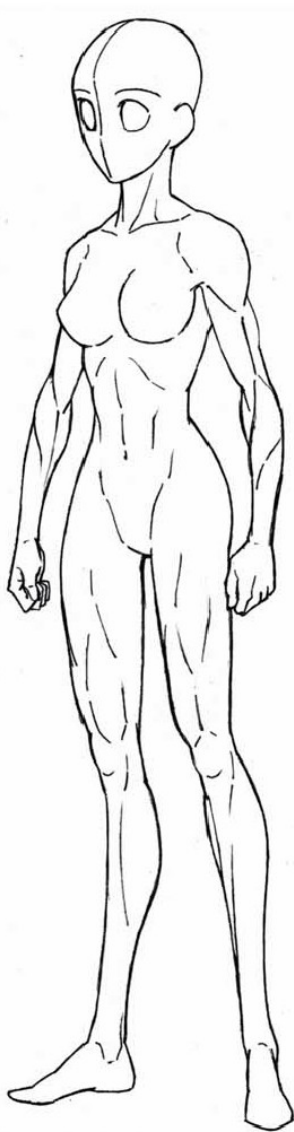
88のコツ!!
立体から考える
美少女の
描き方
中塚真 著

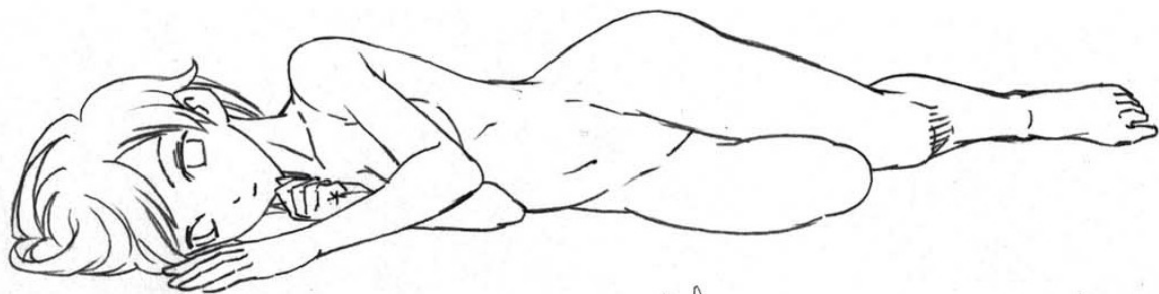
88のコツ!!

立体から考える美少女の描き方

中塚真 著

本書を読む前に①

アタリの進化形　「基本立体モデル」

人体の丸みやくぼみなど、凹凸のシルエットをつくっているのは筋肉や骨格です。女性の体も立体的に描こうとしたら、筋肉や骨格の人体構造は無視できません。
本書では、右図のアタリに必要最小限な筋肉の凹凸をつけた全身モデル（上図）を創作し、「**基本立体モデル**」と名づけて使用します。

普通のアタリ→

この基本立体モデルをマスターすれば、むずかしいポーズやモブも思いどおりに描けます。

あわせて、立体的な表現のためのたくさんのコツを紹介していきます。ちょっとしたコツを使うことで、あなたの絵が格段にグレードアップします。

本書を読む前に②

アオリとフカン

人の体を立体としてとらえるとき、無視できないものがもうひとつあります。それは、「パース」（Perspective：パースペクティブ＝遠近法）です。さまざまなポーズによってできる体全体にかかるパースから、小さな部位（目や鼻）の奥行き表現まで解説します。

▼フカンの実例

▲アオリの実例

立体的表現により、美少女をより魅力的にし、**インパクトをあたえる構図がアオリとフカン**です。アオリとフカンを効果的に使えるようになるためには、**体の構造の理解とパースの理解の両方が必要**になります。本書では、このアオリとフカンに重点をおいて解説します。

立体から考える美少女の描き方 目次

88のコツ!!

はじめに

昨今、日本のマンガやイラストは、高度に記号化された目、鼻、口のパーツを輪郭の中に「福笑い」のように配置することによって、誰でも手軽に美少女の絵を描くことができるようになりました。

しかし、現在活躍している美少女イラストレーターのほとんどは、デフォルメされていない見事な立体的美少女の絵を描くことができます。それは、現在の記号化されたパーツが、きちんと立体表現に矛盾することなくなじむものになっていることからも、うかがうことができるのです。

つまり大事なのは、記号のもつ意味を深く知り、正しく使えるということです。

しかし先述したように、誰もが気軽に美少女の絵を描けるようになった反面、人体の立体表現を苦手とする人が増えている現象が起きています。ゲームやＣＧアニメの台頭で、人体を立体的にとらえた３Ｄ作品が増え、立体表現がなされたものの需要が高まる中、３Ｄ化を前提としてキャラデザインする場合、正面と横と斜め顔のすべてが同一の立体物になっていなければ、うまく３Ｄ化することができなくなってしまいますし、そもそも同一人物として違和感が出てしまいます。

本書では立体表現にこだわった美少女のイラストを描くことをコンセプトに、描き方、考え方を詳しく学べるように構成しました。立体表現は難易度が上がりますが、作品の質を上げてくれます。

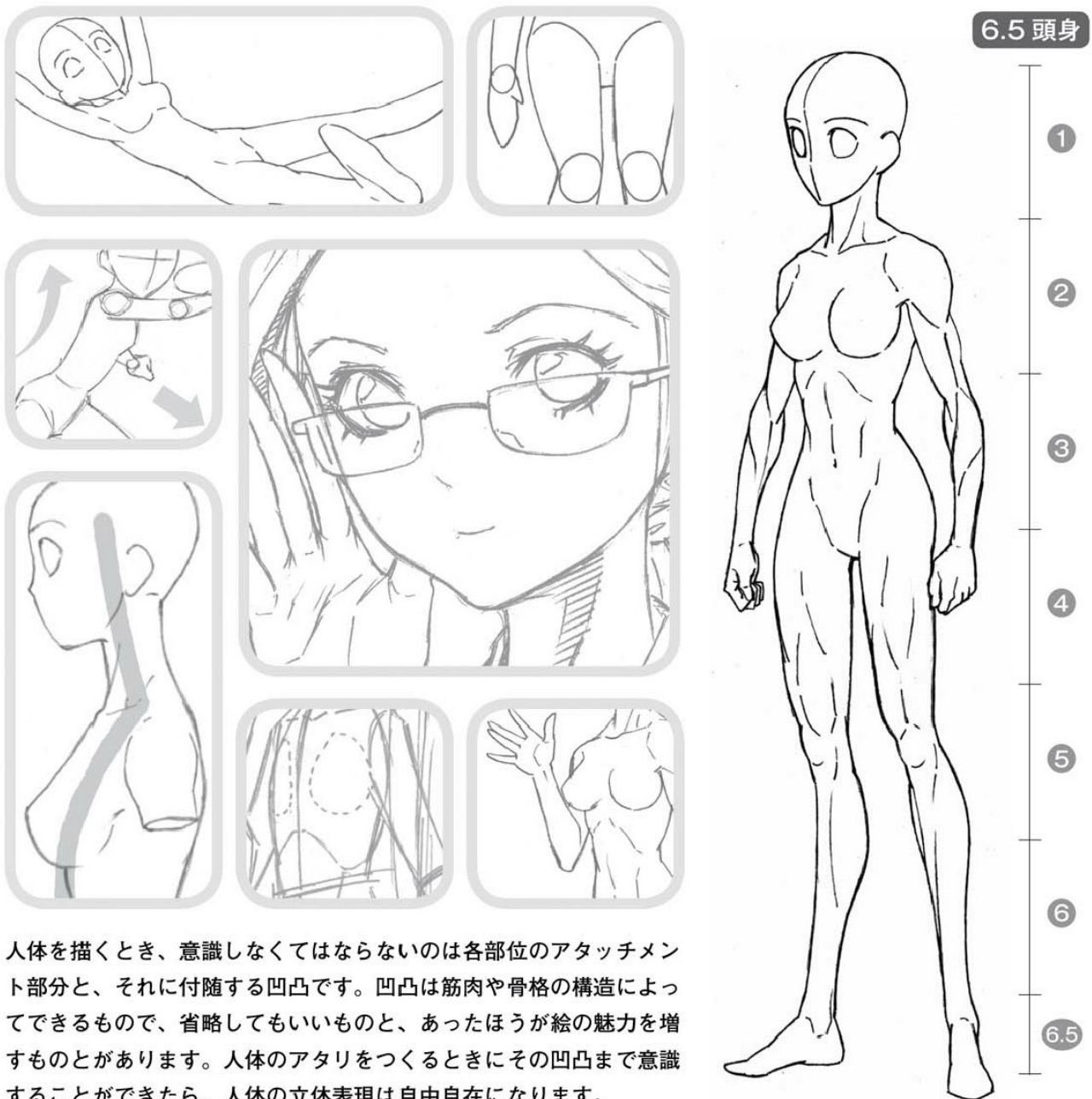
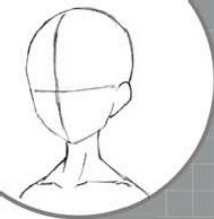
本書が目指すのはリアルな絵ではありません。絵柄はいわゆる平面的なキャラクターイラストでありながら、表現に立体的なニュアンスをあたえるというもので、非常にハイレベルな技法になりますが、それだけに多くの方に共感をもっていただけると思います。

皆さんも、ぜひ一度マニュアル化した「福笑い」からワンランクアップして、考えながら描いていく立体表現について基本的な知識と用法を学んでみてください。

きっと、新たな表現方法を手に入れられるに違いありません。

中塚 真

第1章

「基本立体モデル」とは何か？

人体を描くとき、意識しなくてはならないのは各部位のアタッチメント部分と、それに付随する凹凸です。凹凸は筋肉や骨格の構造によってできるもので、省略してもいいものと、あったほうが絵の魅力を増すものとがあります。人体のアタリをつくるときにその凹凸まで意識することができたら、人体の立体表現は自由自在になります。

コツ01 ▶ 頭身のバランスを把握する！

❖ 頭身によって年齢が操作できる

頭身とは、身長に頭部の長さがいくつ入るかを割り出したものです。身長に頭何個分の長さが入るかという考え方で、３個分だったら３頭身、６個分だったら６頭身となります。

2頭身
赤ちゃん

3頭身
幼稚園児

4頭身
小学生低学年

5頭身
小学生高学年

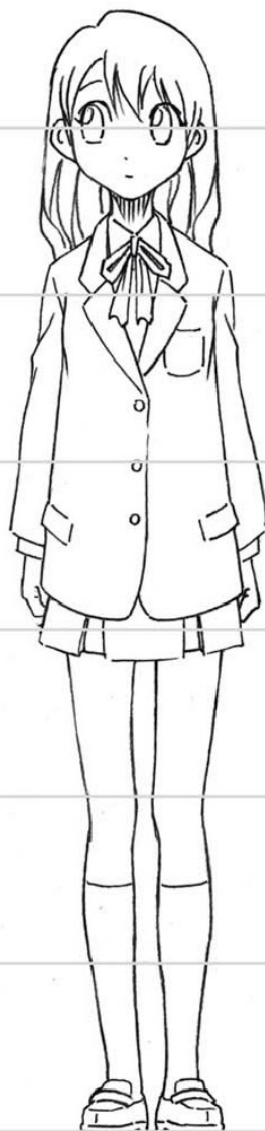
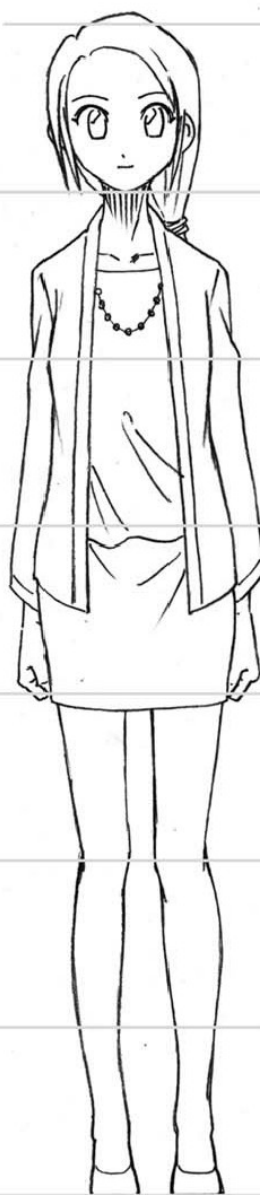
ここではマンガやイラスト用にデフォルメされた体型を頭身別に紹介しています。人間をリアルに描くと、美少女イラストとしては逆にバランスが悪く見えてしまうものです。**デフォルメは可愛くするためだけでなく、美しく描くためにも絶対必要**です。
また、わかりやすくするため、すべて頭の大きさを統一してありますが、実際に描くときは、子どもになるほど頭も小さくなり、それに合わせて体全体も小さくなります。

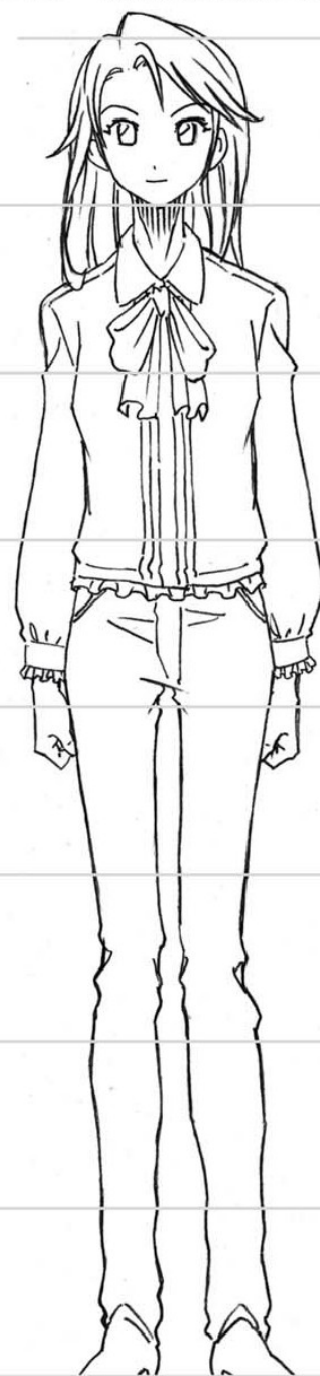
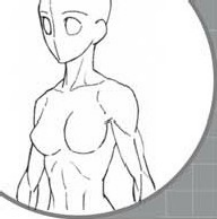
胸はまだ小さめだヨ！

マンガやイラストで一番よく使われる頭身だヨ！

バスト、ウエスト、ヒップ、凹凸がしっかりつくヨ！

スレンダーで足がとても長いヨ！

6頭身
中学生

6.5 頭身
高校生

7頭身
大学生・大人

8頭身
モデルクラス

全身のバランス

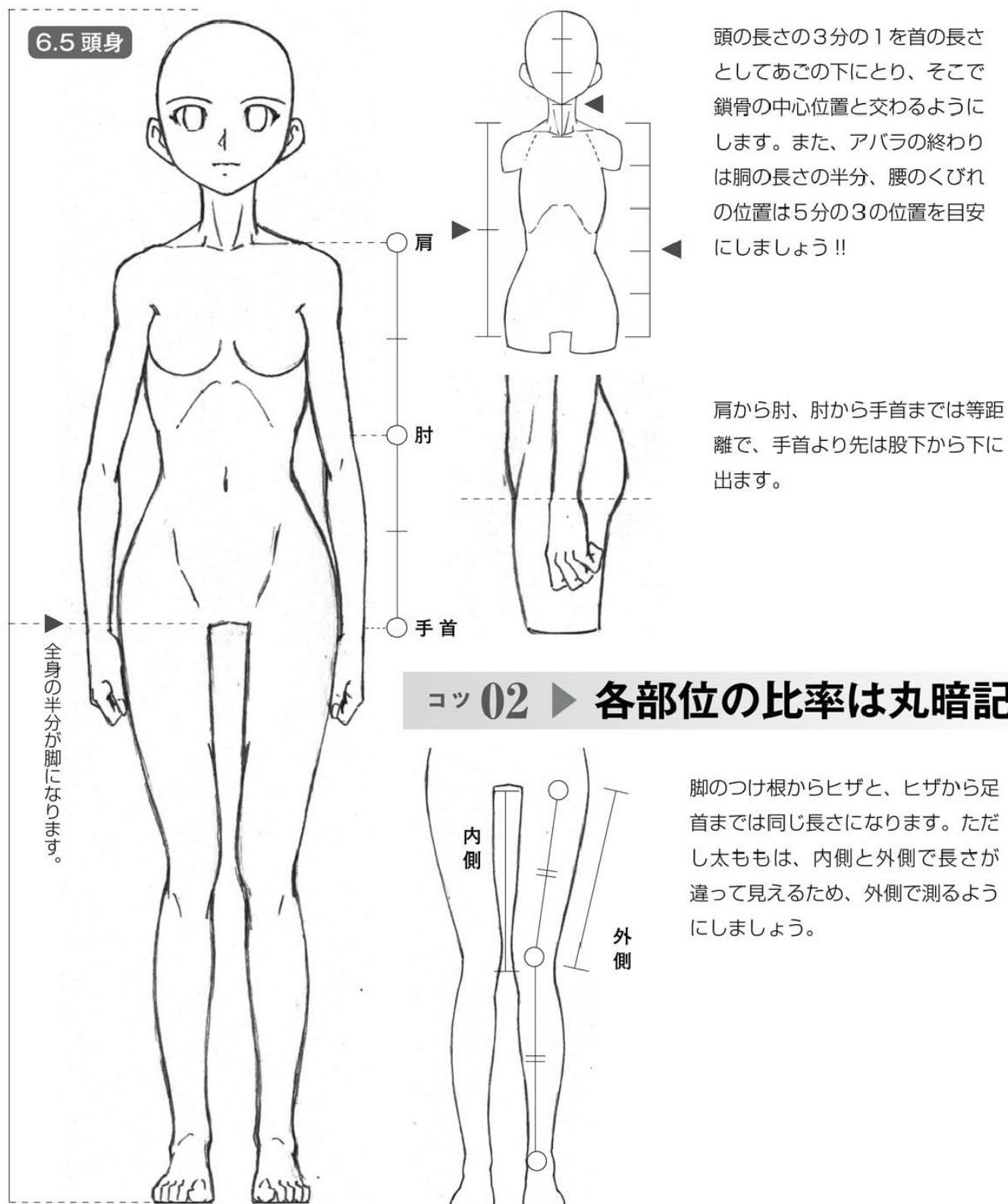
❖ 一番汎用性の高い6.5頭身

6.5頭身は、比率による各部位の割り出しのメカニズムがしっかりしているので、それをマスターすれば、あらゆる頭身を自在に操ることができるようになります。

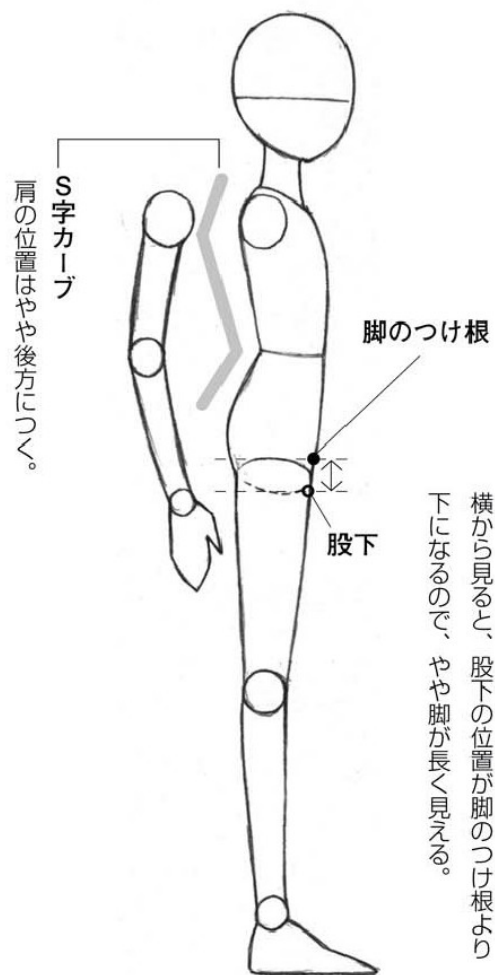
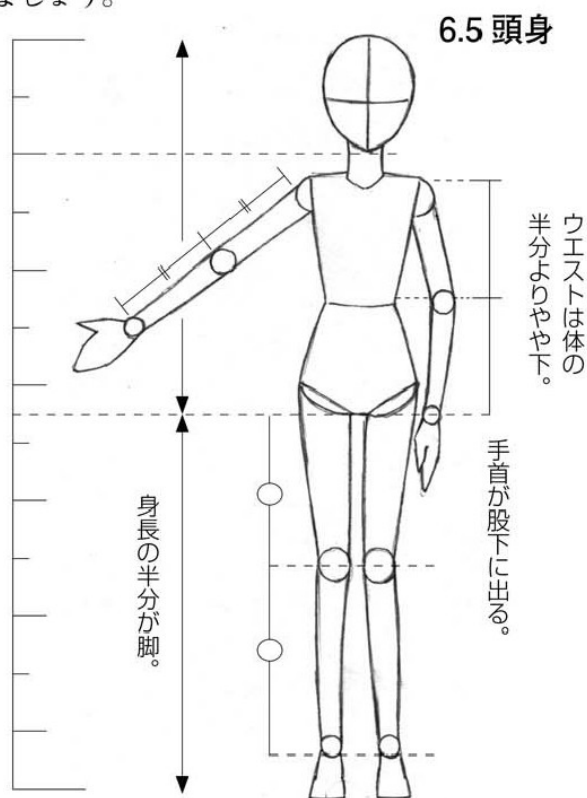
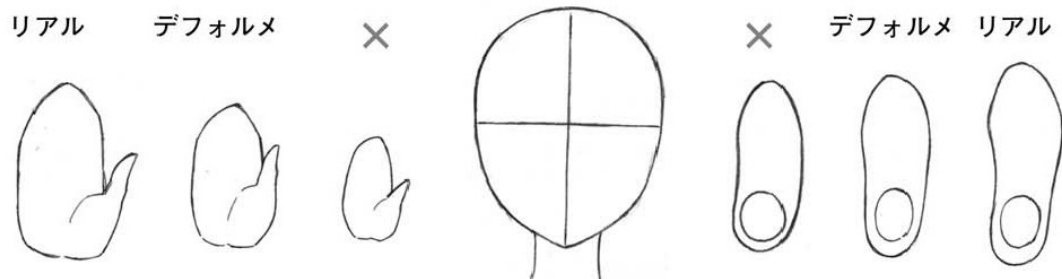
頭の長さの3分の1を首の長さとしてあごの下にとり、そこで鎖骨の中心位置と交わるようにします。また、アバラの終わりは胴の長さの半分、腰のくびれの位置は5分の3の位置を目安にしましょう!!

肩から肘、肘から手首までは等距離で、手首より先は股下から下に出ます。

コツ02 ▶ 各部位の比率は丸暗記

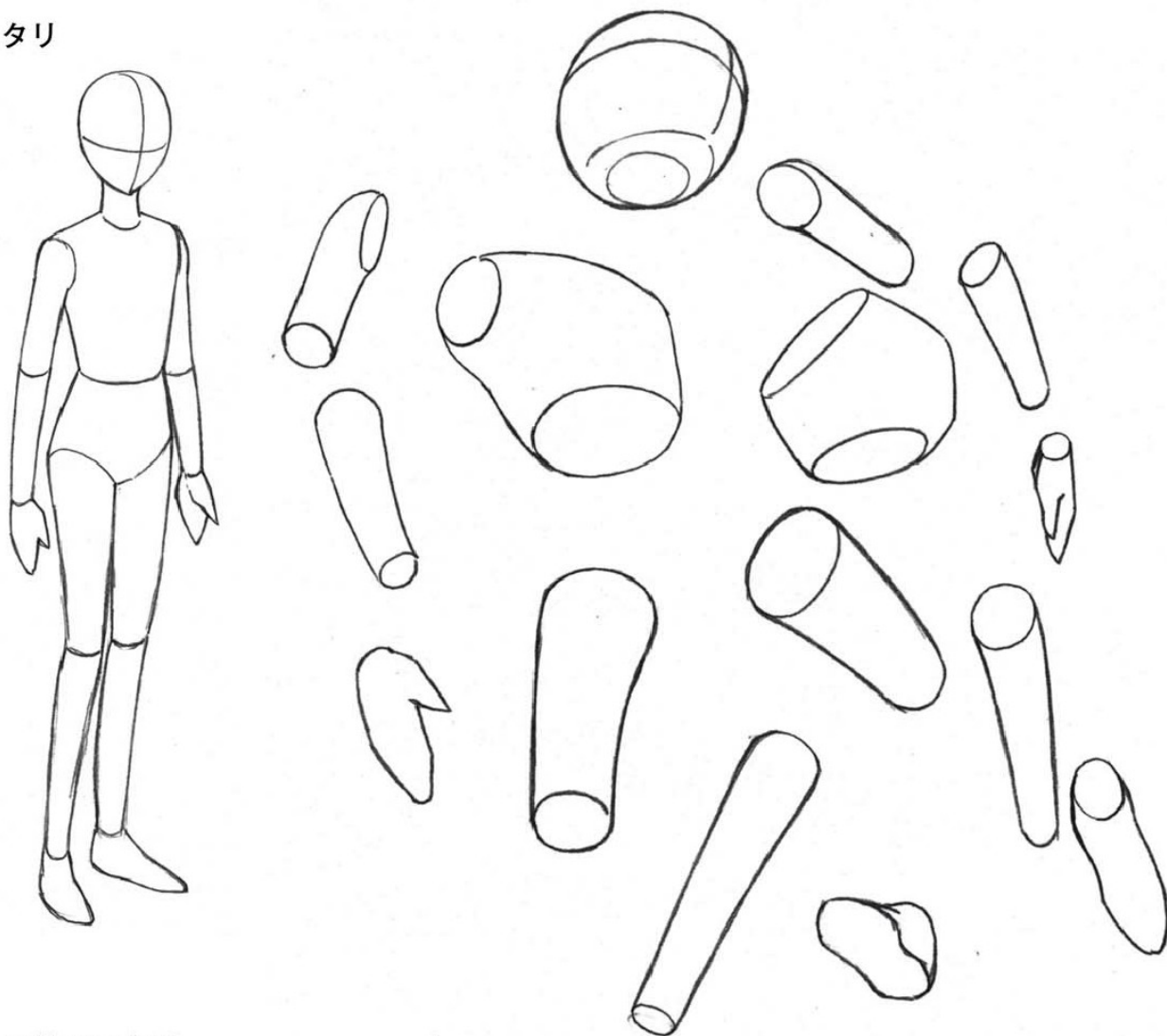
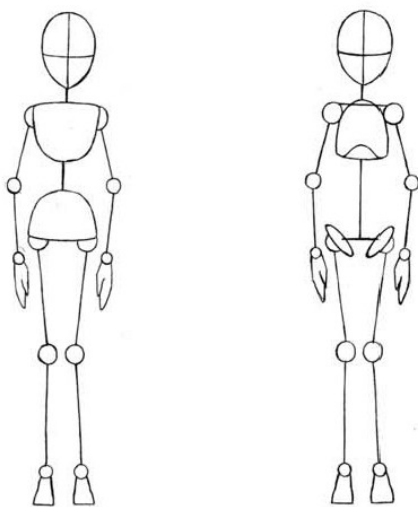
脚のつけ根からヒザと、ヒザから足首までは同じ長さになります。ただし太ももは、内側と外側で長さが違って見えるため、外側で測るようにしましょう。

コツ03 ▶ どんな絵でもまず最初にアタリから

❖ アタリとは、イメージどおりの絵を描くための設計図！

左ページの人体構造を踏まえて「アタリ」をつくってみましょう。簡単な人形のようなものをまずイメージどおりに描いておけば、細かくてむずかしい絵も失敗なく描くことができます。何度も描いて各部位の比率を丸暗記しましょう。

コツ04 ▶ 手足の大きさは必ず顔と比較しよう！

よく顔と比較して小さすぎる手・足の絵を見かけます。リアルな人体では意外と手・足は大きいものです。可愛らしさの演出のため、ある程度のデフォルメはOKですが、小さすぎる手・足は、全体のバランスをくずしてしまいますので、そのさじ加減を覚えておきましょう。

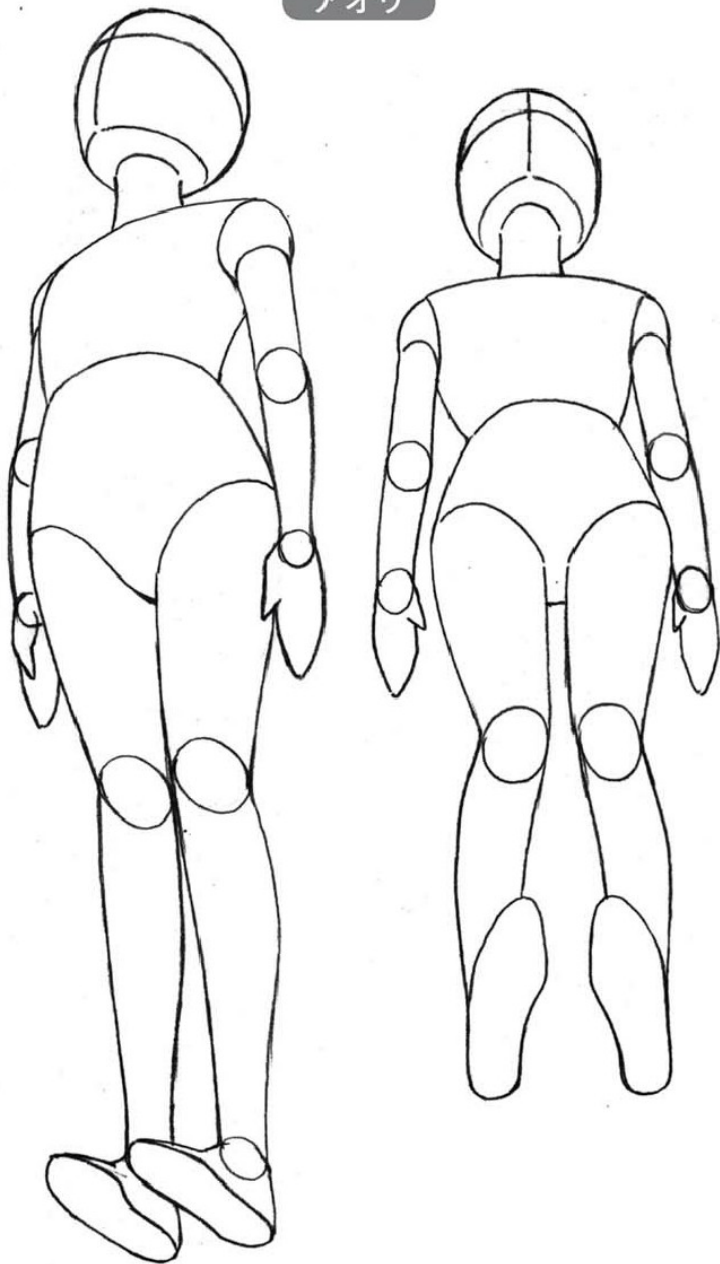
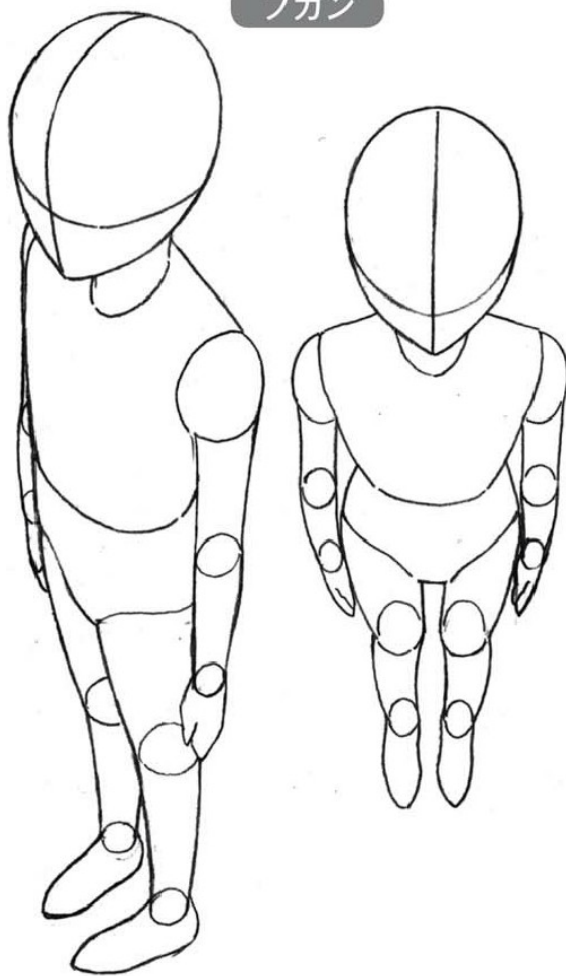
コツ 05 ▶ アタリから立体物で考えよう！

アタリは線ではなく立体の集合物だと認識しましょう！ バラしてみると、それぞれは単純な形をしているので、少し慣れてくればさまざまなポーズを容易に描くことができるようになります。

アタリ

その他のアタリ

アタリの形に決まりはないので、皆さんが別のものを使用していても問題はありません。しかし本書のテーマである立体表現に最も適したアタリの形は上に紹介したものになります。
このアタリをもとに後述する筋肉や骨格の構造を意識した基本立体モデルに移行しますが、ここではまず単純な立体の集まりである、このアタリに慣れてください。

❖ アタリの重要性

アタリは複雑な人体を単純化したものであるため、その必要性は描くのがむずかしい絵であるほど増してくることになります。大別すると以下のふたつの場合です。

❶ 描くのがむずかしいアングルの絵（アオリ・フカン）

❷ 動きのある絵

動きのある絵をイメージどおりに描くためには、どうしてもポーズの修正が必要になってきます。アタリがあるとないとでは、かなり手間が違ってきます。それでは具体的な例を次ページから見てみましょう。

コツ06 ▶ ダイナミックなポーズはアタリなしでは描けない

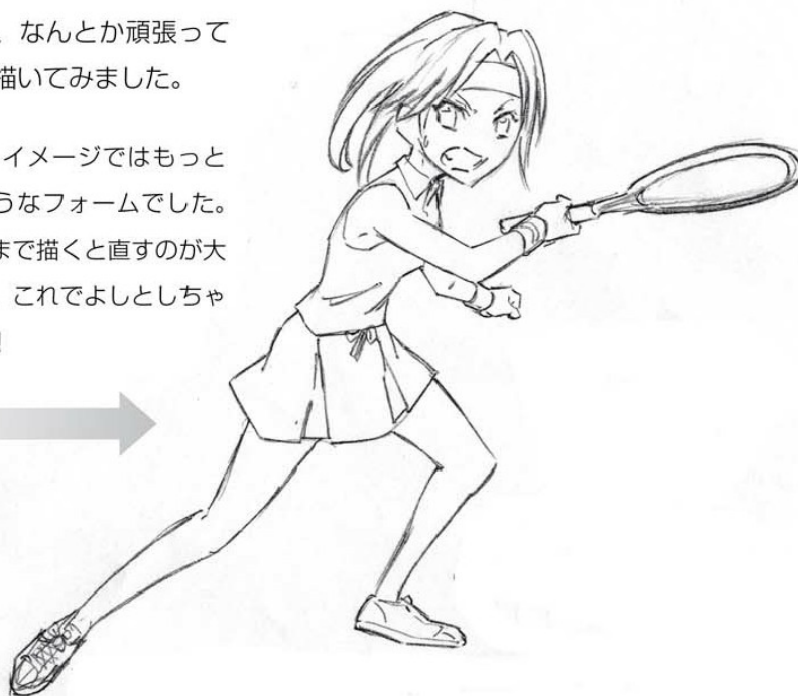
アタリを描いたことがない、描く必要性がわからないという方のために、アタリのある絵と、ない絵ではどう違うのか、アタリの重要性について解説します。

❖ アタリなしで描いた場合

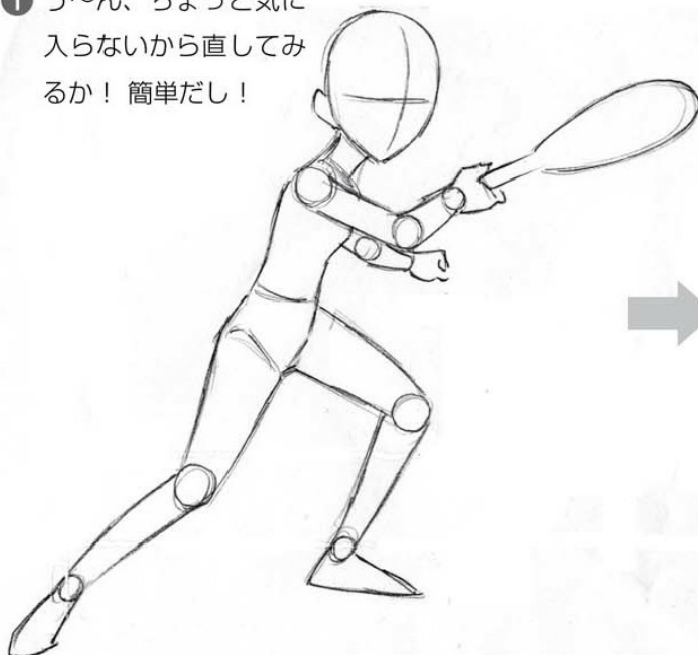
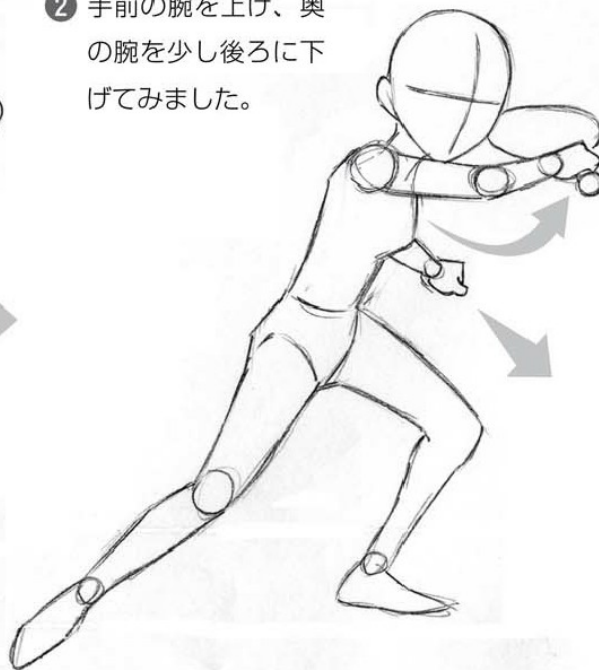
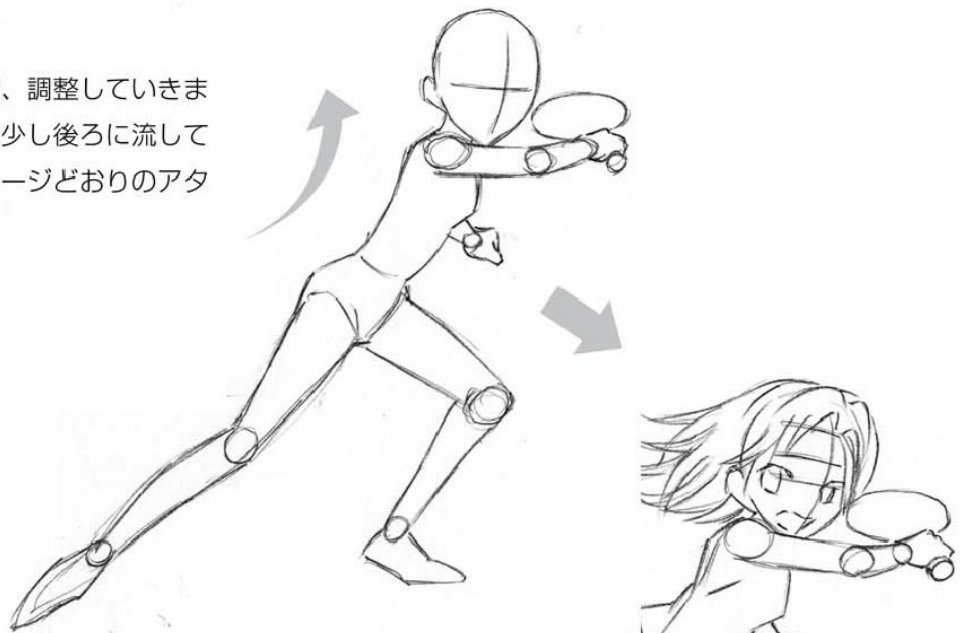
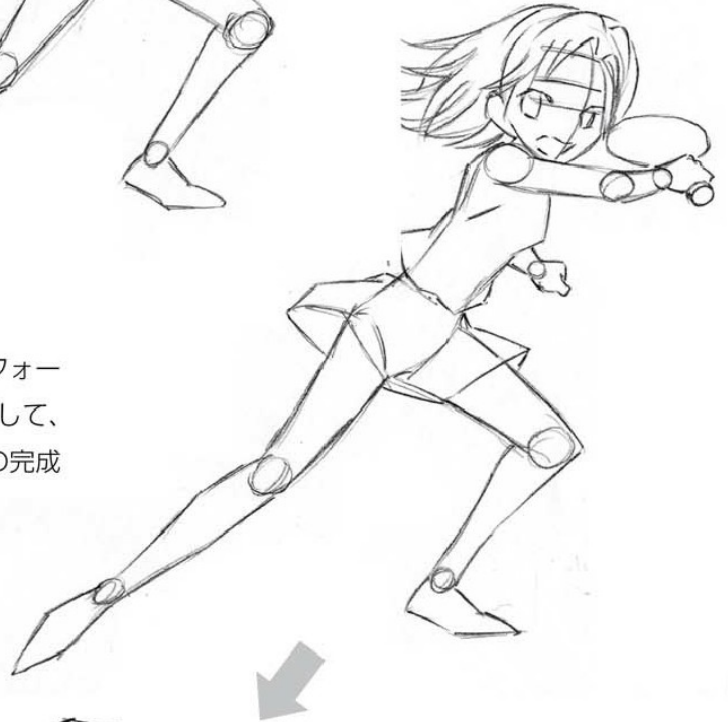
テニスをしている女性をアタリなしで描いてみます。

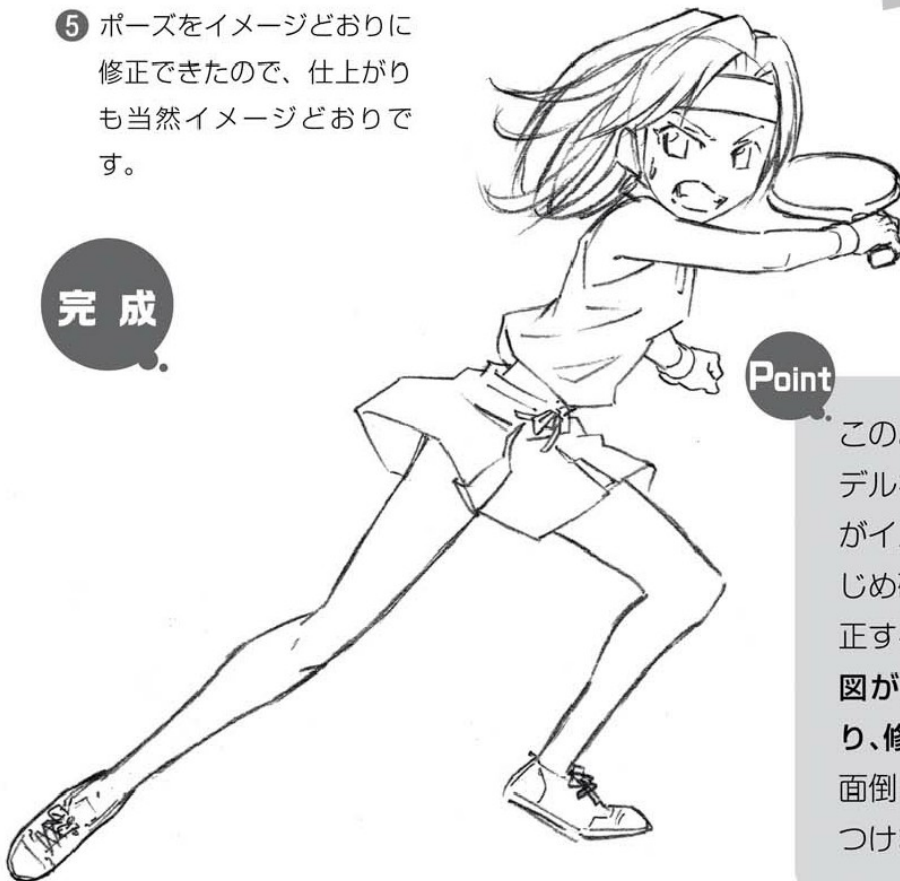
❶ まずは顔から。よし！
必死な表情ができました。

❷ な……、なんとか頑張って
体まで描いてみました。

しかし！ イメージではもっと流れるようなフォームでした。でもここまで描くと直すのが大変だから、これでよしとしちゃおうかな！

このように、顔の輪郭に体を合わせるのは、顔を描き込んだあとからだと、とてもやりにくくなります。では、アタリを使って描くと、どうでしょうか。

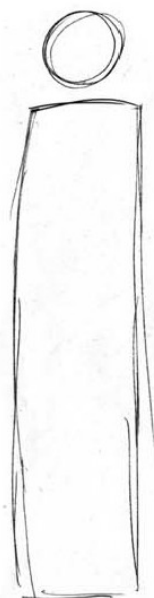
❖ アタリを使った場合

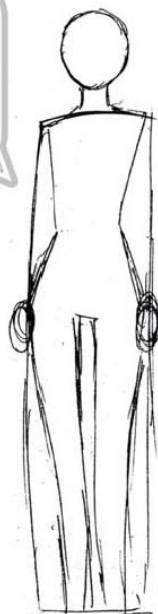
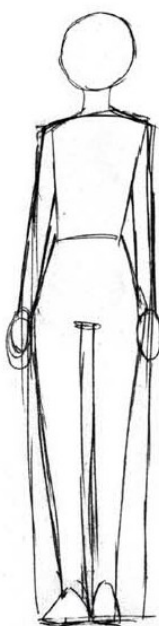
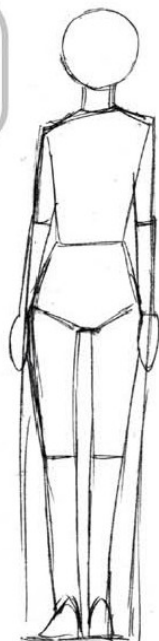
❶ う〜ん、ちょっと気に入らないから直してみるか！ 簡単だし！

❷ 手前の腕を上げ、奥の腕を少し後ろに下げてみました。

❸ 大まかな形ができたので、調整していきます。体をそらせて右脚を少し後ろに流してみます。これでほぼイメージどおりのアタリになりました!!

❹ 体に勢いがついたので、ユニフォームのスソの遊びも少しハデにして、髪もなびかせ、ラフイメージの完成です。

❺ ポーズをイメージどおりに修正できたので、仕上がりも当然イメージどおりです。

完成

Point

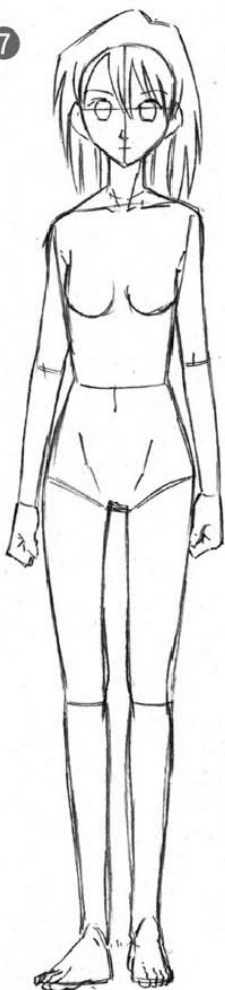
このようにアタリという簡易人体モデルを先に描くことで、絵の完成像がイメージどおりであるかをあらかじめ確認することができ、簡単に修正することもできます。**ポーズや構図が複雑になるほど失敗が多くなり、修正がむずかしくなる**ものです。面倒くさくてもアタリを描く習慣をつけましょう。

❖ アタリの描き方

では実際に、アタリを使ったイラストの描き方を見ていきましょう。

❶ まず最初に全体の大きさを決め、頭と体を円と長方形に分けます。そして頭身を見て頭の円の大きさを微調整します。

❷ 首をつないで身長の半分の位置に股のラインを描き込みます。

❸ 体の半分よりやや下にウエストをつくり、ラフにボディライン、脚を入れて描き込みます。そして手の先を股下の位置にとります！

❹ ウエストにラインを入れて、肩から手首までをつなぎます。さらに足首の位置を決め、足先をつくります。

❺ 肩から手首まで2等分して真ん中に肘のラインを入れます。さらに脚のつけ根のラインを入れ、足首との間も2等分してヒザの位置を決めます。

❻ 顔の輪郭を好みの形に微調整し、さらに体全体のラインも微調整していきます。また、単なる楕円(だえん)だった拳もきちんと手の形にしておきましょう!!

⑦ そしてこのアタリに筋肉などの凹凸や細部を描き込んで、女性の絵を完成させます。

清書して完成です！

ここがむずかしい！

このページの説明ではざっくりとした流れをお伝えしましたが、実際には、単純な構造のアタリからいきなり複雑な肉体の凹凸が描けるわけではありません。本書ではこの部分のステップを、「基本立体モデル」を用いて考察しています。次のページから、これを詳しく勉強していきましょう。

▲アタリから描くと、顔・手・持ち物などの位置や大きさも微調整しながら完成させることができます。

基本立体モデル

コツ 07 ▶ 理想のアタリ、基本立体モデルを覚えよう

❖ これだけ覚えておけば大丈夫な人体雛形

6.5 頭身

前 面

側 面

背 面

1
2
3
4
5
6
6.5

正中線

胸鎖乳突筋

三角筋

鎖 骨

上腕二頭筋

上腕三頭筋

腕橈骨筋
と
長橈側手根伸筋

大腿直筋

内側広筋

脛 骨

外側広筋

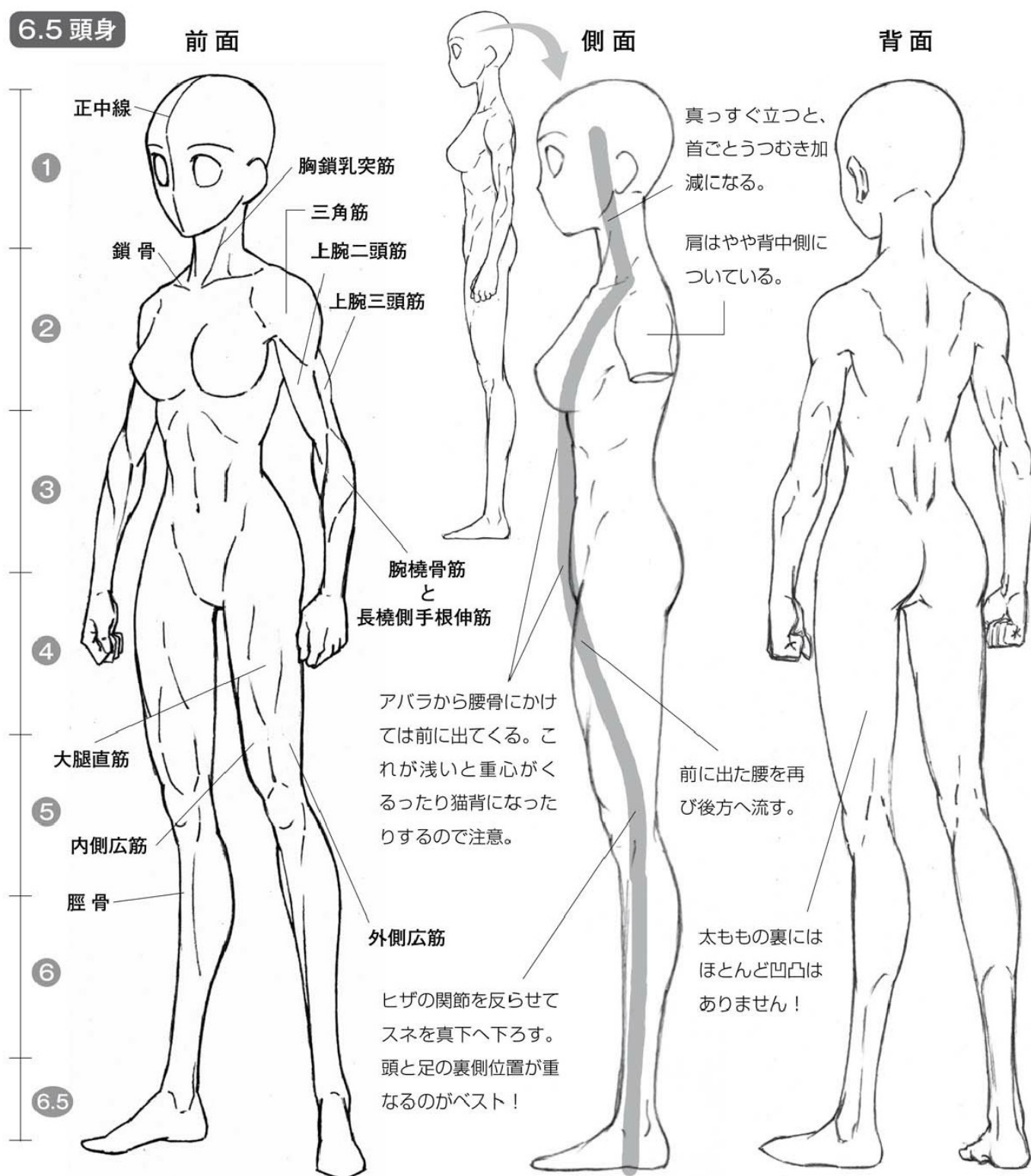
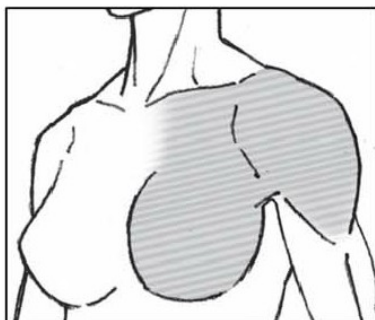
真っすぐ立つと、
首ごとうつむき加
減になる。

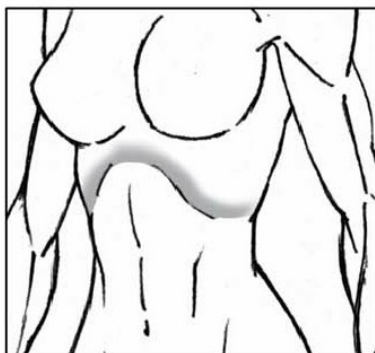
肩はやや背中側に
ついている。

アバラから腰骨にかけ
ては前に出てくる。こ
れが浅いと重心がく
るったり猫背になった
りするので注意。

前に出た腰を再
び後方へ流す。

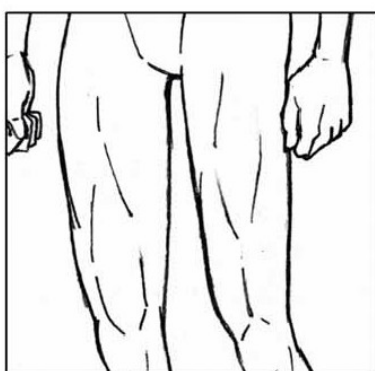
ヒザの関節を反らせて
スネを真下へ下ろす。
頭と足の裏側位置が重
なるのがベスト！

太ももの裏には
ほとんど凹凸は
ありません！

胸筋と肩の三角筋はつながっています。胸筋は胸のふくらみの下に位置します。**胸のふくらみと肩の筋肉がつながっている**と覚えましょう！

⇒ 76 ページ

ワキの下からアバラにかけての筋肉は複雑ですが、女性であれば省略してしまい、**アバラのシルエット**だけを考えましょう。

⇒ 73 ページ

首のつき方がわからないという人が意外と多いです。髪の毛のないこの人体モデルで、しっかり覚えましょう！

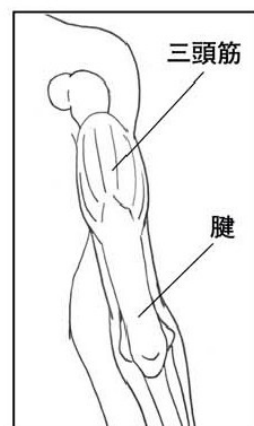
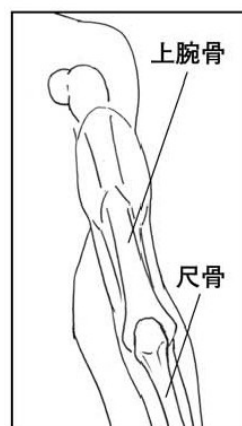
⇒ 70~72 ページ

太ももの前面にも３つの筋肉がありますが、この凹凸を表現することはまずありません。アウトラインのシルエットのみ正確に覚えましょう。

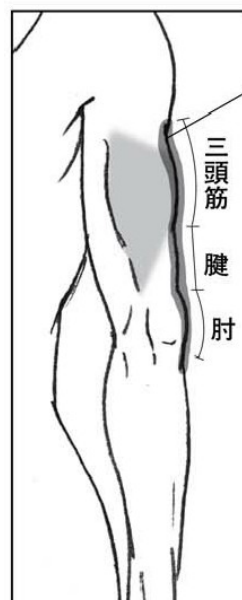
⇒ 100~101 ページ

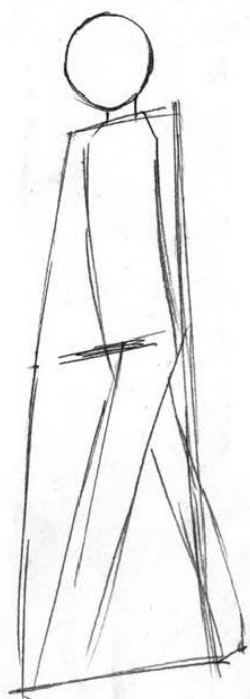
詳しくは第２章から

基本立体モデルの詳細は、第２章以降で頭部、胴体、手や脚など、それぞれの部位ごとに解説しています。この章では、まず基本立体モデルの全体像と使い方の概要を理解していきましょう。

これはマンガやイラストを志す人のためにこれだけ覚えておけば大丈夫という体の凹凸を厳選、加工してつくった人体モデルです。筋肉や骨格によってできた凹凸を覚えることで、立体的に人体をイメージしやすくなると思います。

腕のライン

カコブ（二頭筋）の裏に位置する三頭筋は、二頭筋の上半分のあたりしかふくらまず、その下は腱となって真っすぐ下がり、肘の骨（尺骨）をつかまえています。

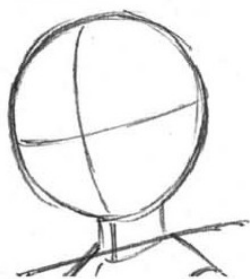
すなわち、三頭筋→腱→肘は常に同じラインに並ぶことになるのです。

腕を描くときは、このラインを正しく描くように心がけましょう。

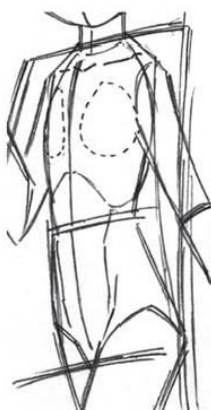
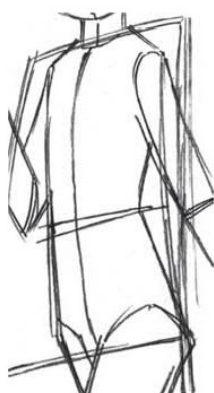
❖ 実際に基本立体モデルを使用して描いてみる

❶ 18ページのアタリからの作画同様、ポーズを決め、アタリで全身のバランスを決めます。

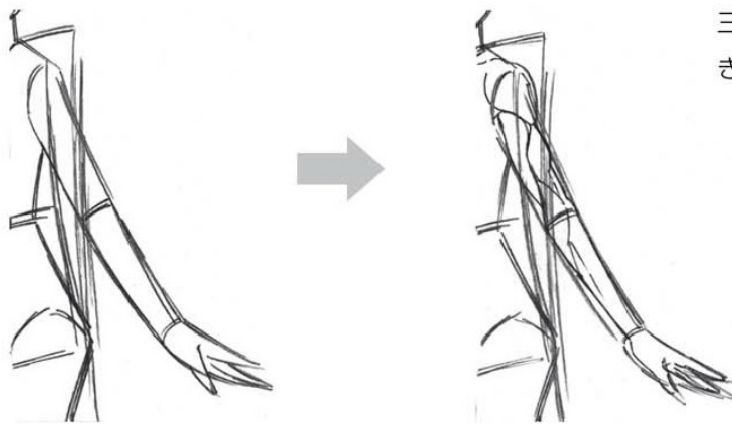
❷ ウエストのくびれをつくり、肩から手首、脚のつけ根（外側）から足首のそれぞれ半分の位置に肘とヒザの関節をつくります。

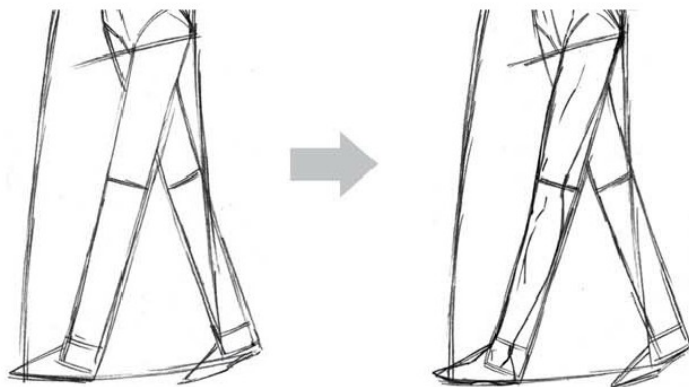
❸ 細部を設計し、女性らしさを出すために、手首・足首を細くします。正中線を入れるとわかりやすくなります。

❹ 各パーツの凹凸を描き込んでいきます。

頭部・首

下あごの骨と、後頭部が交わる部分を意識して後頭下部をカット。耳はそのあとにとりつけます。頭部の描き方について、詳しくは第２章で解説しています。

胴　体

正中線をたよりに、アバラや胸の位置を正確に把握。アバラ下のアーチから股にかけて腹筋のアタリも入れ、描き進めていきます。

腕・手

三角筋、上腕二頭筋、三頭筋、腕橈骨筋を描き込み、手先も細かく描いていきます。

脚・足

とにかく脚はシルエットが大事なので、アウトラインで凹凸を表しましょう。ふくらはぎは、やや上側につけて、足首が急激に細くならないようにするといいでしょう。

❺ 消しゴムを使って線を整理します。肉体の凹凸を覚えて❶から❺へ直接いけるようになれば、通常のアタリをつくる手間で、基本立体モデルをつくれるようになります。

❻ 見やすく線を整理した状態の基本立体モデル。

❼ 服をのせ、顔や髪の毛を描き込み、下描きを完成させます。

完成

清書をして完成！ これが作画の流れですが、基本立体モデルの完成度が直接作品の完成度につながることがおわかりいただけると思います。

Point

基本立体モデルは筋肉質！

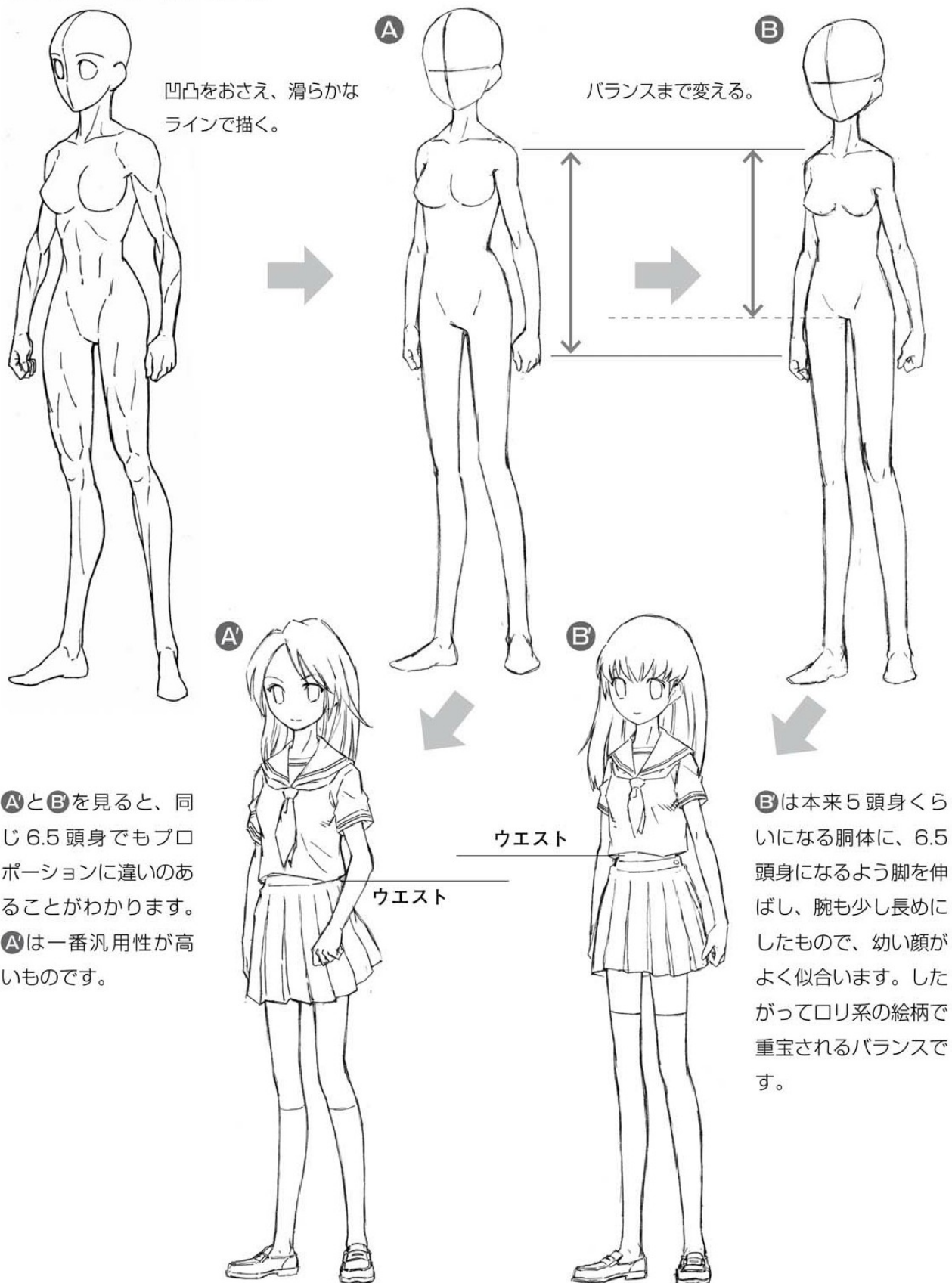
女性なので柔かくなめらかなボディラインで表現したいと皆さんは思われるでしょうが、筋肉の凹凸を完全にマスターするまでは、筋肉がハッキリわかる形で練習しましょう。マスターしてから凹凸をソフトにすると、女性のボディラインは確実にレベルアップしているはずです！

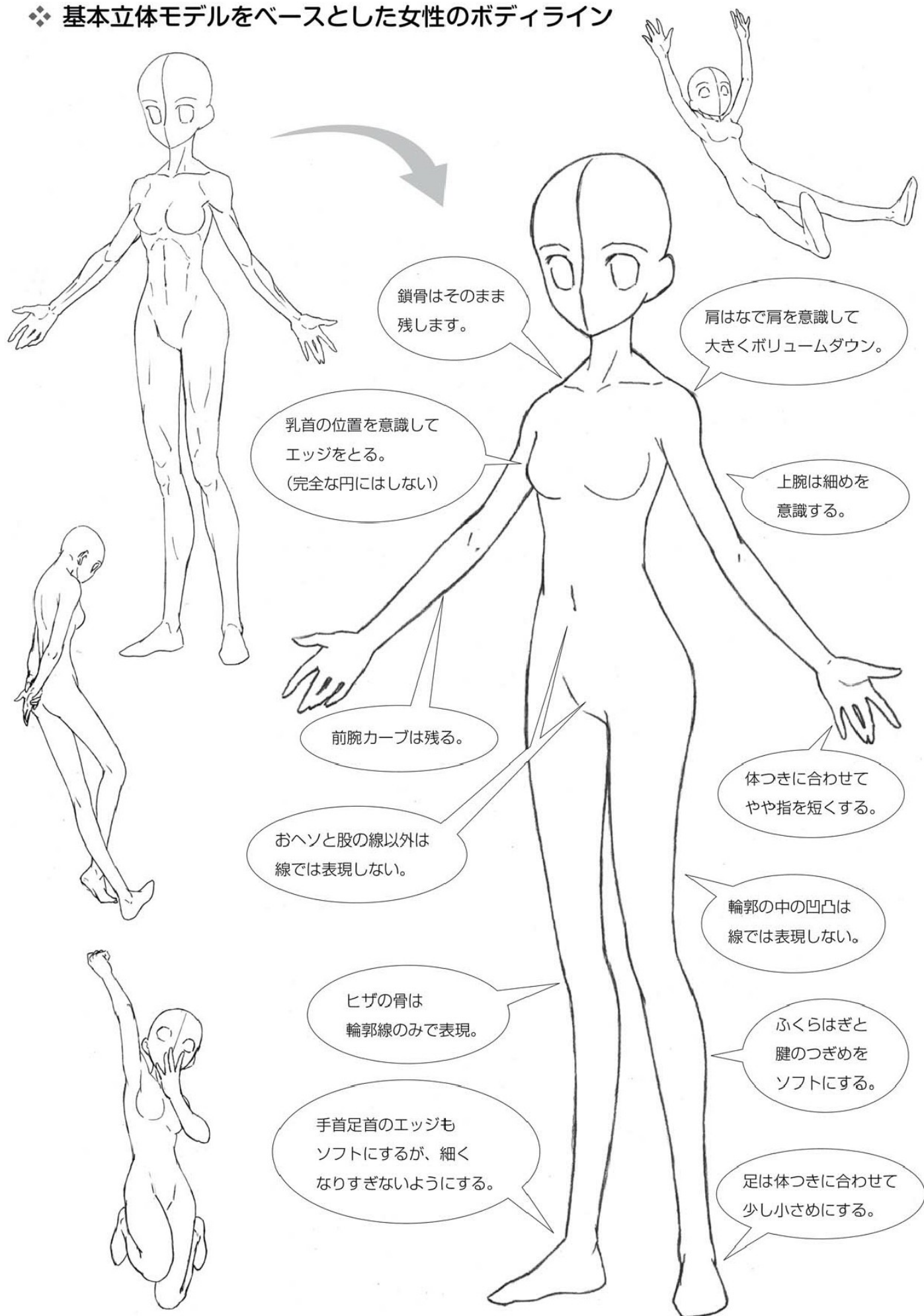
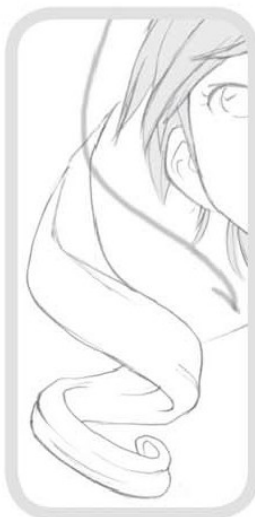
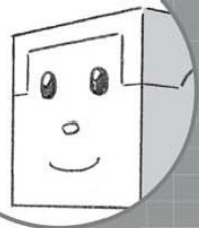
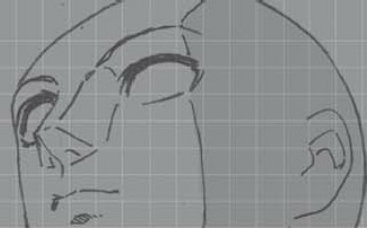
コツ08 ▶ 同じ頭身でのデフォルメ使い分けテクニック

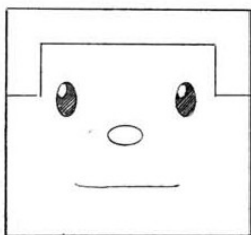
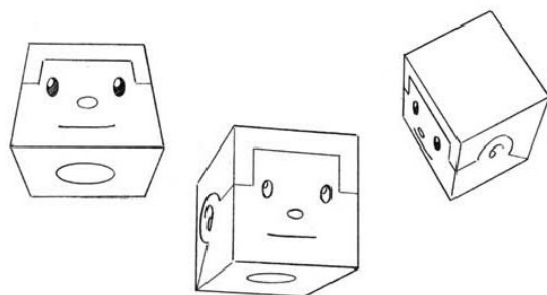
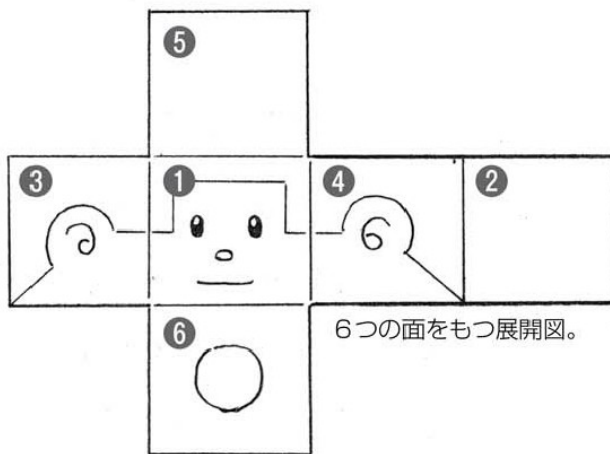
基本立体モデルはあくまで練習用のもの。凹凸の基本を覚えたら、女性特有の柔かなラインをつくり、さらに全身のバランスまで変えるデフォルメ表現も身につけましょう。

基本立体モデル（6.5 頭身）

A'とB'を見ると、同じ 6.5 頭身でもプロポーションに違いのあることがわかります。A'は一番汎用性が高いものです。

B'は本来５頭身くらいになる胴体に、6.5 頭身になるよう脚を伸ばし、腕も少し長めにしたもので、幼い顔がよく似合います。したがってロリ系の絵柄で重宝されるバランスです。

❖ 基本立体モデルをベースとした女性のボディライン

第2章

頭部を立体的に描く

ここまでは基本立体モデルの顔について、正中線と目のくぼみ（眼窩）、耳の位置を決めていただけでした。さて、目、鼻、口、耳、髪の個々のパーツも、それぞれが立体的で、決して平面の「福笑い」のパーツではありません。その構造と、厚みのあることを理解すれば、あなたの絵はワンランクアップします!!

頭部のとらえ方

❖ 頭は立方体で考えてみる

頭を❶正面、❷背面、❸右側面、❹左側面、❺上面、❻下面の６つの面をもつ立方体として考えてみましょう。すると、目・鼻・口は正面に。耳は左側面と右側面。後頭部が背面。頭頂が上面、首とのつながり、あご部分が下面になります。

正面から見ると立体的に見えません。

２面以上見せることで立体的になりました。

６つの面をもつ展開図。

Point

つまり立体的に描くことは、ふたつか３つの面が見える角度を選び、縦、横に奥行きをプラスした構図の絵を描くことなのです。

❖ 実際の絵で見てみましょう

❶ １面（正面）

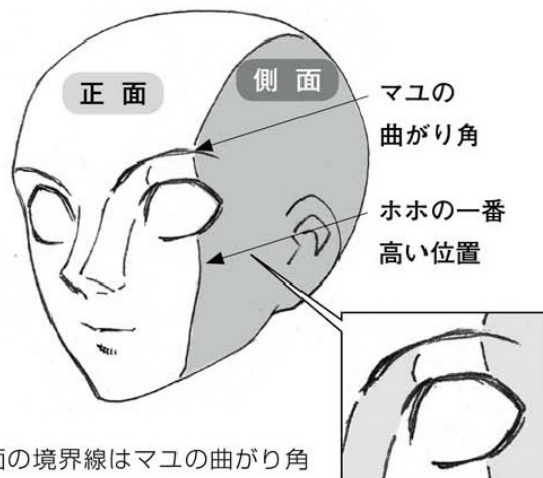
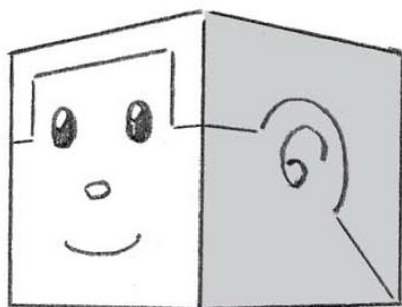
❷ ２面（斜め）

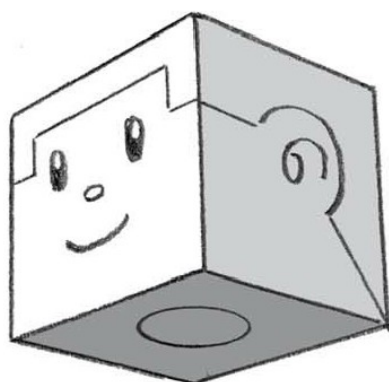
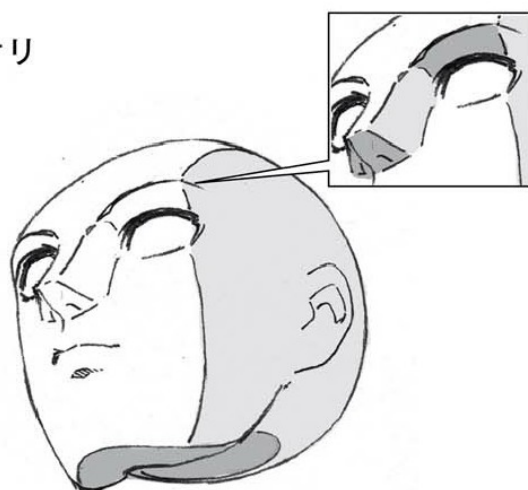
❸ ３面（斜め＋アオリ）

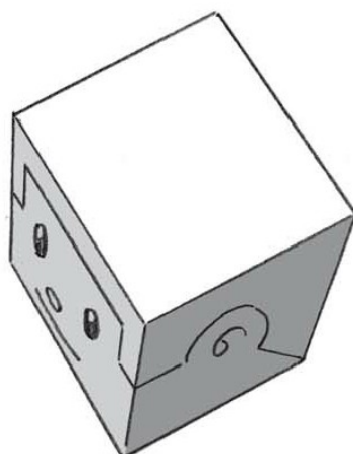
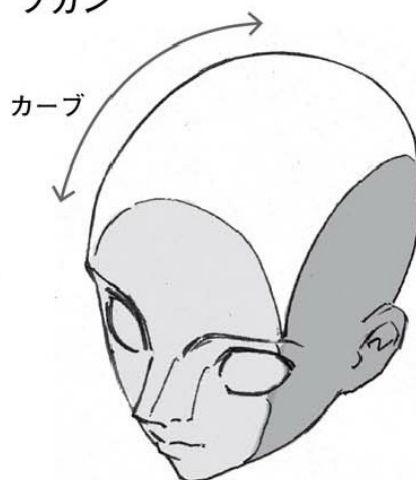
Check

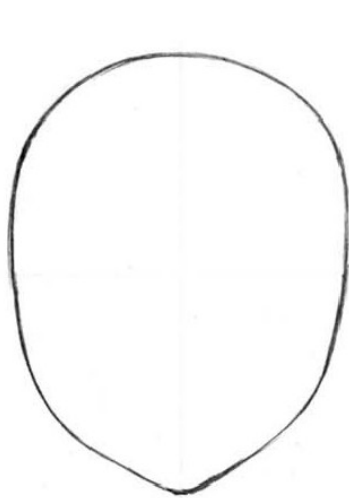
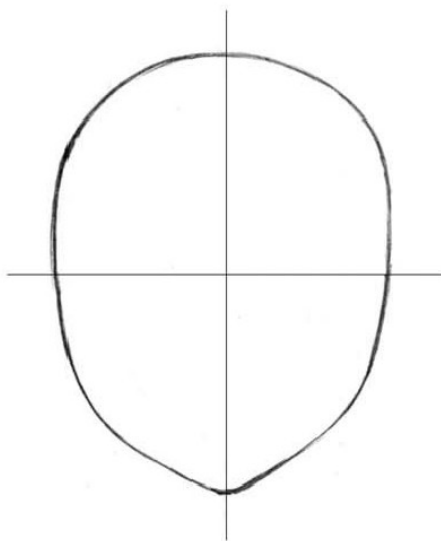
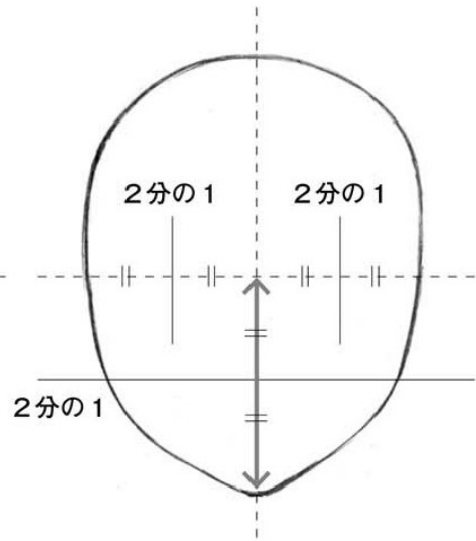
見える面が増えるごとに、より立体的になっていくのがわかると思います。
この感覚を理解すれば、空間的な表現の幅が広がるはずです。

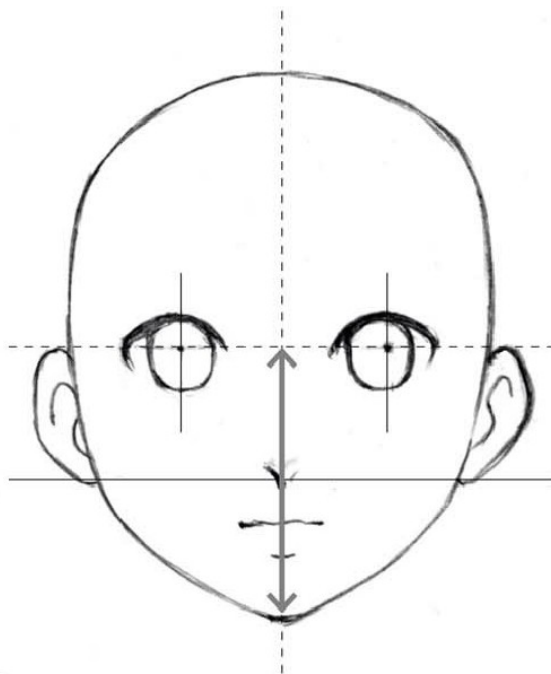
立体表現とは２面以上のものを描くことです。実際の人の頭部を面で分けてみましょう。

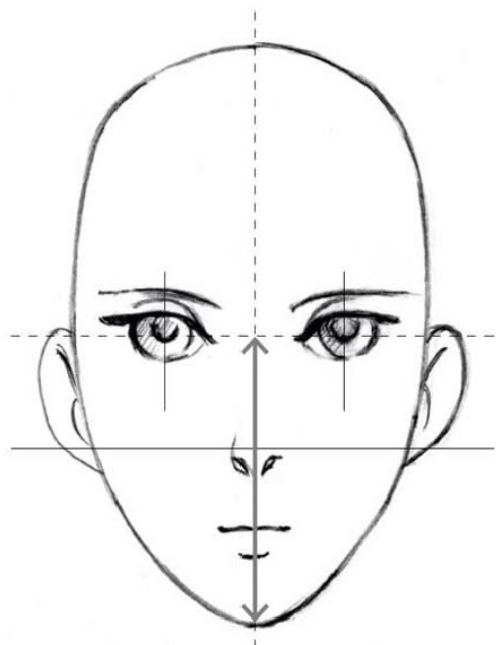
２面　正面と側面で分けます

側面の境界線はマユの曲がり角と、ホホの一番高いところを結んだラインになります。

3面①　正面・側面・底面

底辺の境界線はあごの骨のライン。

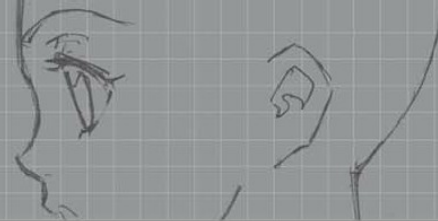
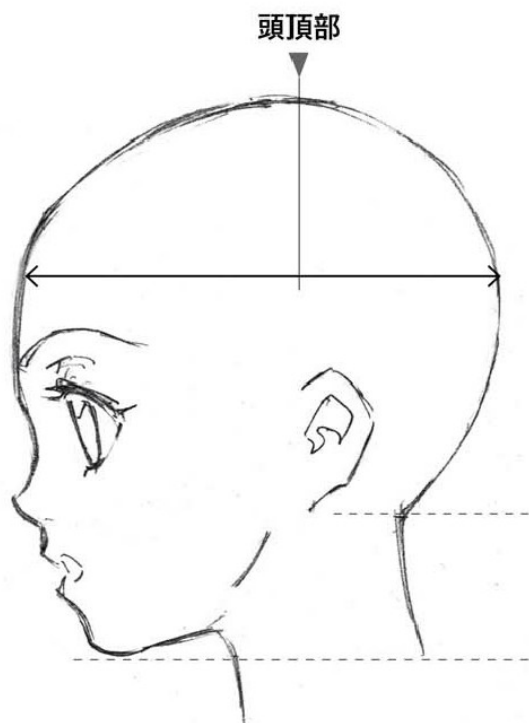
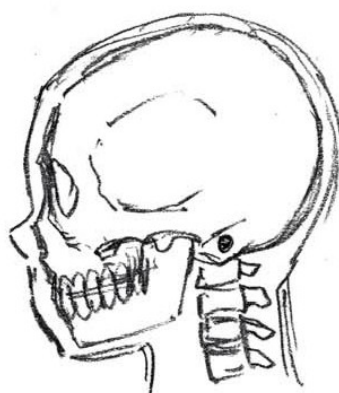
3面②　正面・側面・上面

上面といっても実際は球面の頭頂部なので、四隅は湾曲してこのような表現になります。

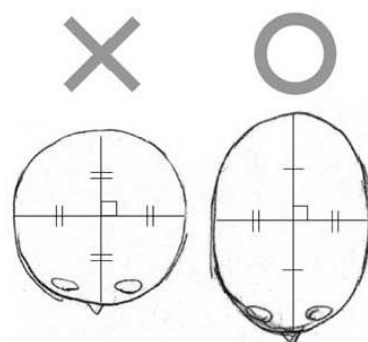
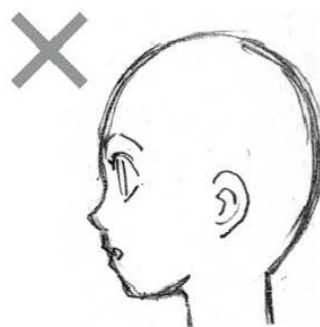
❖ 目・鼻・口のアタリ位置

❶ 卵型の輪郭を描きます。

❷ 縦横の2分の1の位置にガイドを引きます。

❸ さらに縦横を4等分。縦線下部の2分の1にガイドを入れます。

耳は縦半分と4分の1の間にきます。

目の中心は縦半分、横4分の1。

鼻の下部は縦4分の1。口はその少し下に配置します。

顔の輪郭が変わっても、このガイドラインの割合は変わりません。

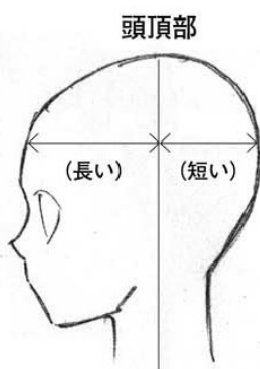
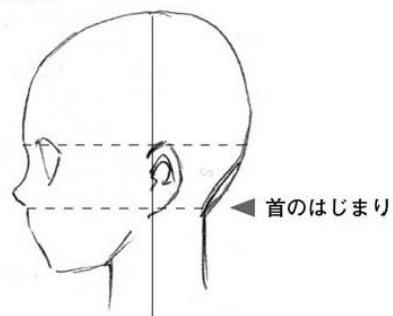
ガイドラインを目安にさまざまな形の目、鼻、口を配置してみてください。

輪郭を描く

コツ09 ▶ 頭の奥行きは長くとる

後頭部をきれいに見せるため、頭のカーブの頂点は、センターよりやや後ろにとります。

骨格を想像してみましょう。

顔の輪郭とは、おでこからあごまでの顔の形のみならず、頭部全体のシルエットのことを指します。

人間の頭は上から見ると正円ではなく、奥行きの長い楕円です！

左図のほうがシルエットが美しいと思いませんか？

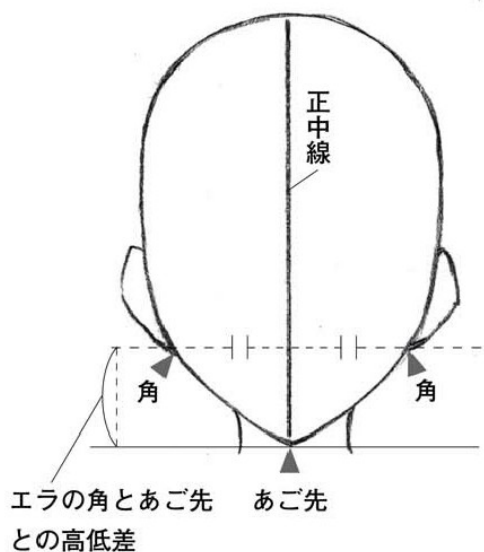
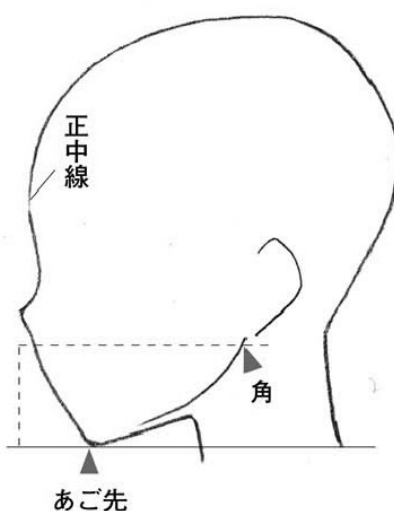
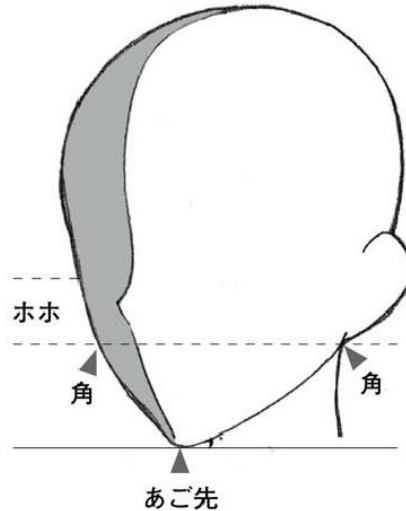
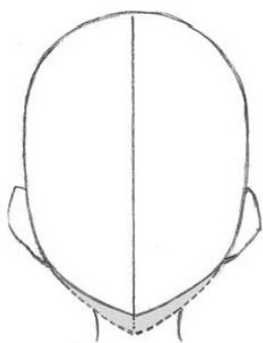
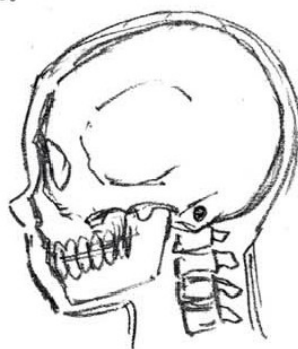
コツ10 ▶ 耳は首、頭頂ライン上にある

❶ コツを踏まえた横顔の輪郭を描きます。

❷ 首の中央、首のラインに平行する線を引きます。

❸ ❷のラインにくっつく感じで耳を描きます。高さは目、鼻と重なる位置で、耳の下の高さで後頭部が終わり、首になります。

それでは横顔の形を理解した上で、ふたつの面で立体を表現できる斜めの角度で輪郭を描いていきたいと思いますが、斜め顔を描く際に重要なコツをいくつか知っておきましょう。

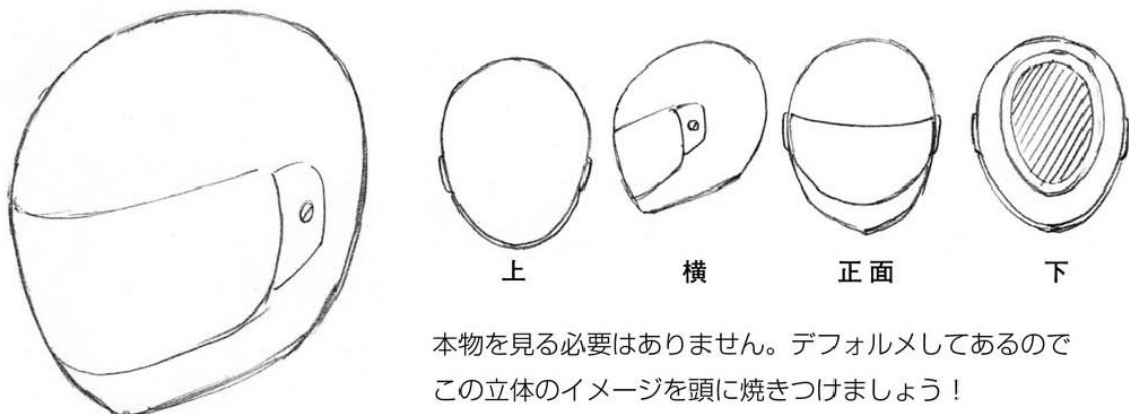
コツ11 ▶ あごは引っ込めすぎない！

❖ あご先の位置変化

あごが引っ込むイメージのわかりやすいホームベース形の輪郭を例にして見てみましょう。

少し左を向いている斜め顔では、顔の向かって左側の面積が狭くなります。あご先も、正面でのあごの位置（中央）と横顔でのあごの位置との中間に移動しますが、エラの角(かど)とあご先との高低差は一定なので、奥のあごの傾斜は当然手前のあごより急角度になります。

あご先を引っ込めすぎると子どもの顔の輪郭線になります。気をつけてください。

奥行きが長く、あごがついているため、単純な球体ではない頭部の形をどうやって描けばよいのでしょうか？
頭蓋骨の形に合わせてつくったフルフェイスのヘルメットを、モデルに考えていきます。

❖ 頭部をフルフェイスのヘルメットで考える

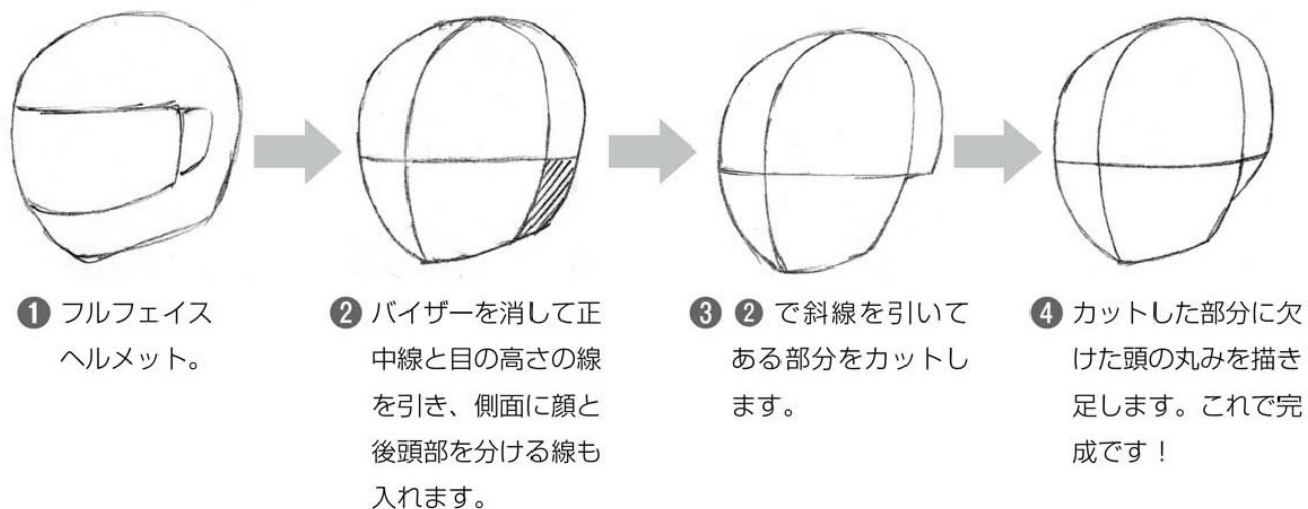
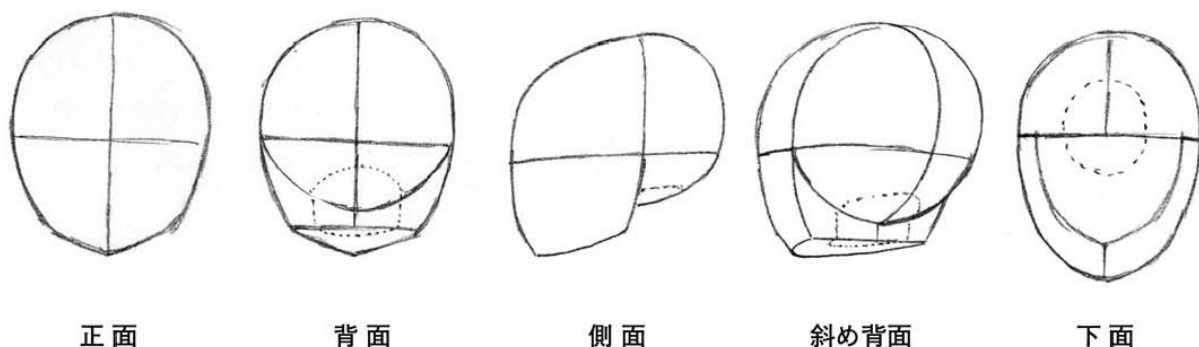
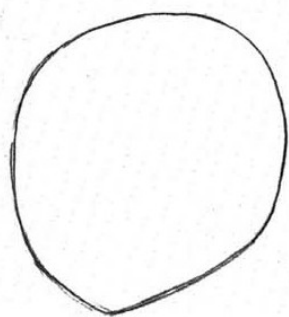
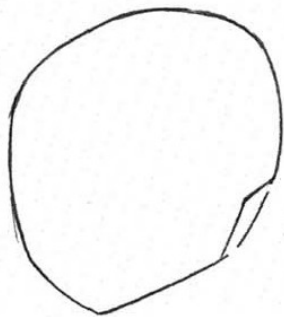
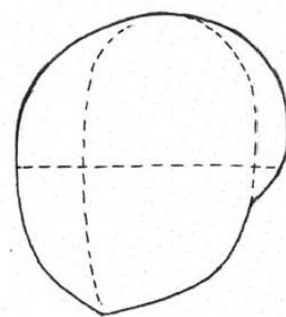
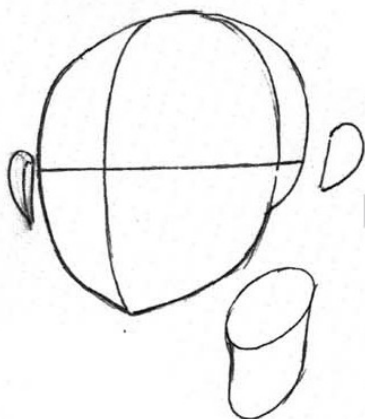
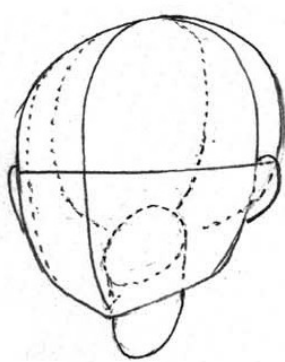
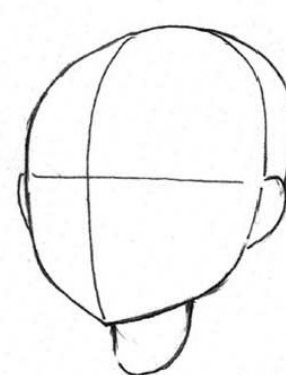
フルフェイスのヘルメットをイメージしてみてください。

本物を見る必要はありません。デフォルメしてあるので
この立体のイメージを頭に焼きつけましょう！

❖ フルフェイスから基本立体モデルの頭部輪郭をつくってみましょう！

❶ フルフェイスヘルメット。

❷ バイザーを消して正中線と目の高さの線を引き、側面に顔と後頭部を分ける線も入れます。

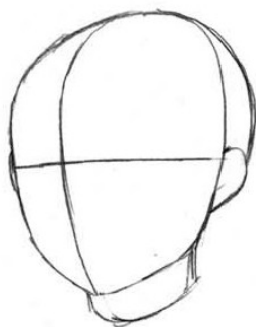
❸ ❷で斜線を引いてある部分をカットします。

❹ カットした部分に欠けた頭の丸みを描き足します。これで完成です！

どういう形に変化したのか、単純な形なので、見ないでも、いろいろな角度からのものを描けるまで練習してみましょう。（点線内は首のつく位置です）

❖ 実際に作画する！

❶ フルフェイスの輪郭をイメージ。

❷ あごと後頭部の境界を整えます。

❸ 微調整して正中線を入れます。

❹ 耳と首をイメージ。

❺ 正中線を裏まで入れて首と耳を正確な位置に置きます。

❻ **頭部の基本立体モデル完成**

両耳が見えている場合は、首と両耳との距離がかたよらないようにしましょう !!

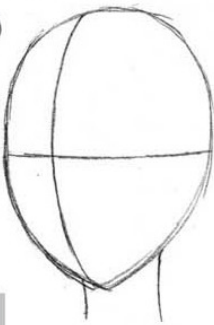
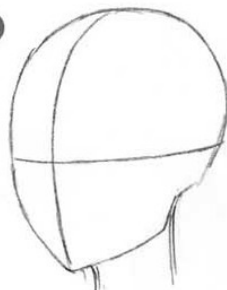
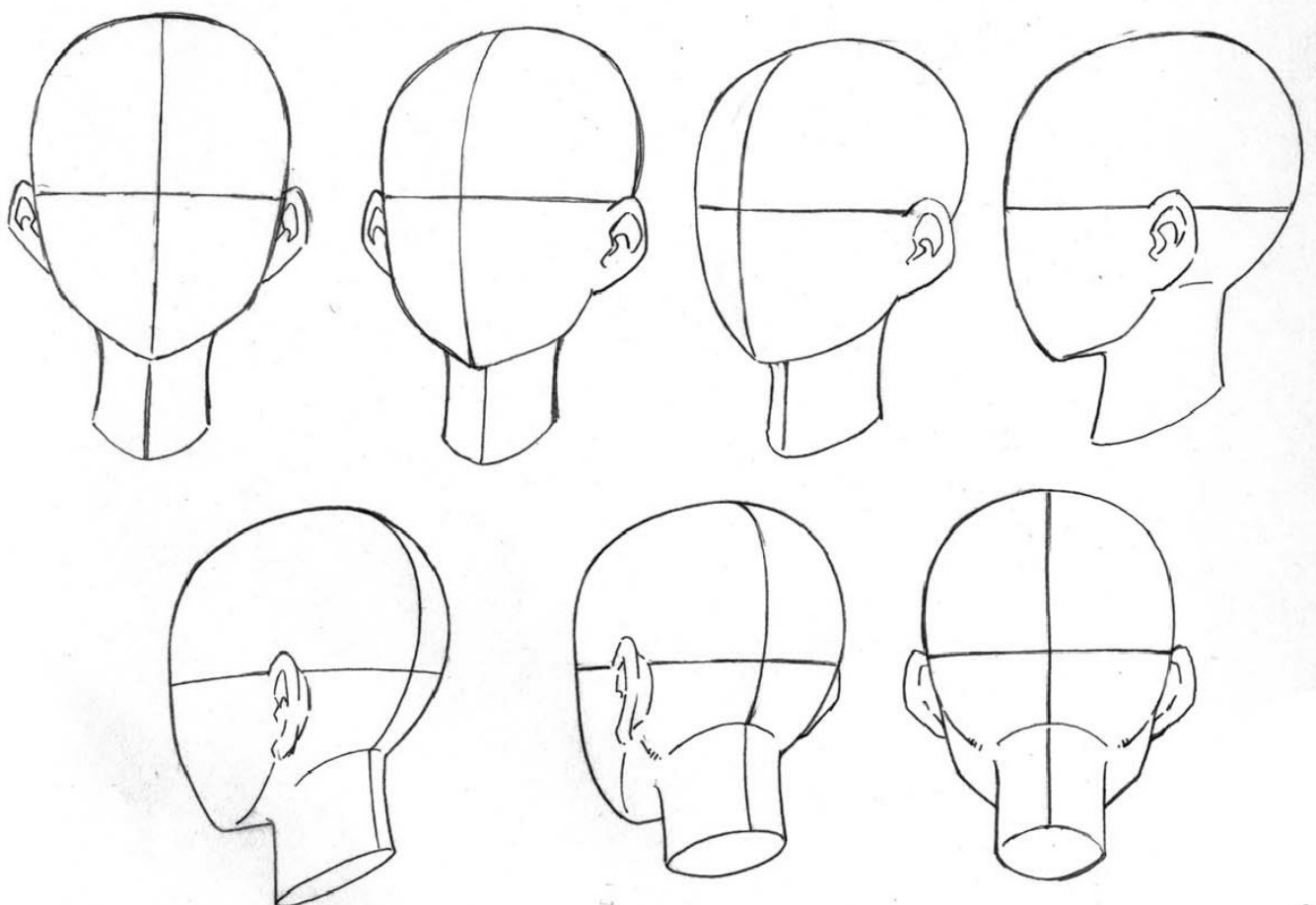
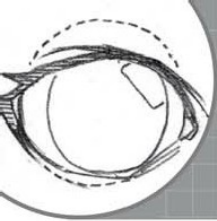
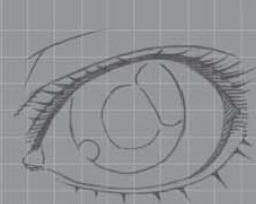
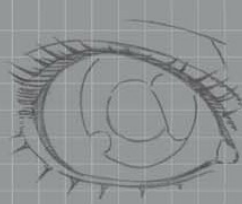
❖ 基本立体モデルは輪郭のアタリにすぎないので、さらに作画を続けます

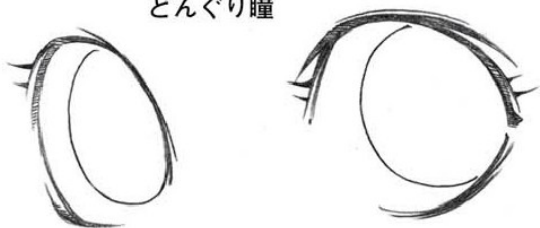
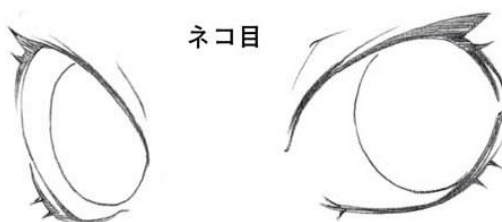
❶ 基本立体モデル。

❷ 目、鼻、口のアタリを入れます。

❸ パーツを細かく描くとともに、それに合わせて輪郭を調整して完成です。

顔は絵描きにとってこだわりの強い部分ですので、何度も描きなおしているうちに、あご先の位置や角度が大きくくるってしまうこともあります。必ずチェックするようにしましょう !!

❖ アタリの違いで完成品のシルエットや立体表現が変わる

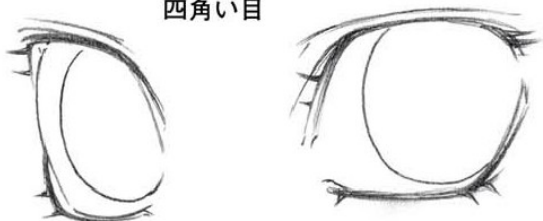
多くの人が❶のフーセン型のアタリを使用しますが、美しいシルエットの顔を描こうと思えば❶→❸→❹という手順を踏まなければなりません。❶から❸へはこれまでのコツを入れればよいのですが、ほとんどの箇所が修正になるため、できれば❶はおぼろ気なマルだけにして、❸へ進めるようにしていきましょう。

❖ 頭部輪郭の角度別作例

目を描く

目は重要な顔のアイテムですが、キャラの個性やアーティストの個性が最もよく表れる部位で、その表現方法はさまざまです。しかし立体表現にこだわるなら、ある程度は守るべき法則があり、そこには多くのコツが存在します。コンセプトの違う目の表情については後半でふれますので、ここでは代表的な立体表現に長けた目の描き方を解説していきます。

どんぐり瞳

ネコ目

つり目①

つり目②

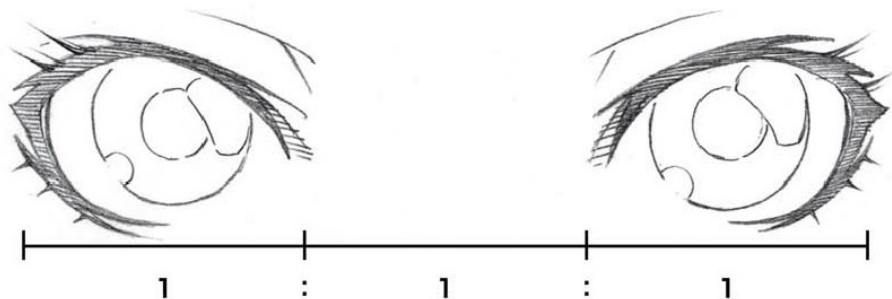
タレ目①

タレ目②

四角い目

下弦の目（下まぶたが平ら）

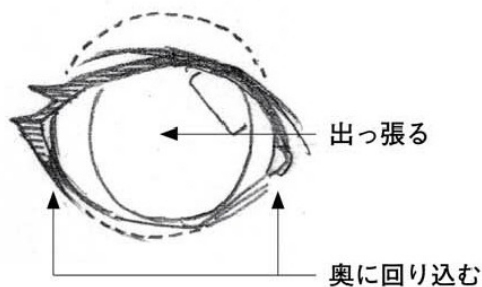
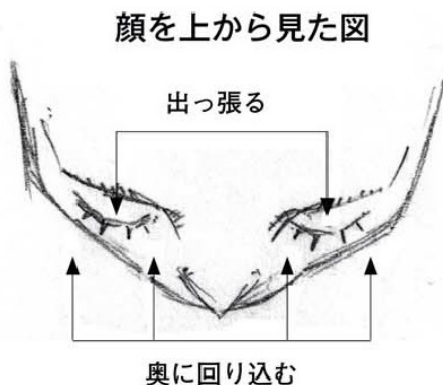
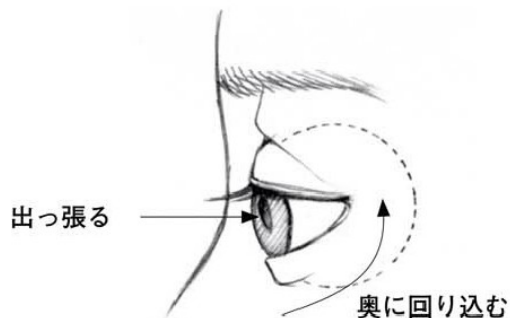
❖ さまざまな目のバリエーション

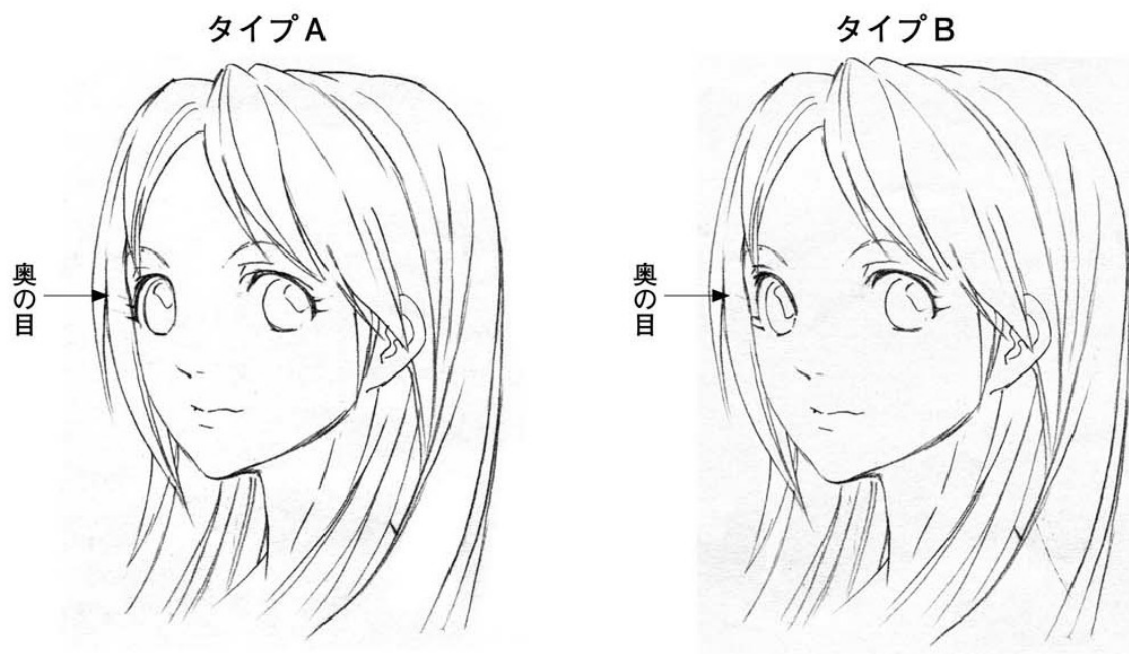
美少女を複数描き分ける際、最も重要なものがこの目のバリエーションです。コツとともに最初のひとつをマスターしてしまえばあとはその応用で、すべての目が簡単に描けるようになります。キャラバリエーションの基本となるパターンをそろえました。

❖ まず典型的な目の表現を見てみましょう

上はいわゆるイラスト的な目です。目の横幅と、両目の間の距離との比率が、１：１になるようにします。次にリアルな目を描いて、イラストでは簡略化される部分を確認してみましょう。

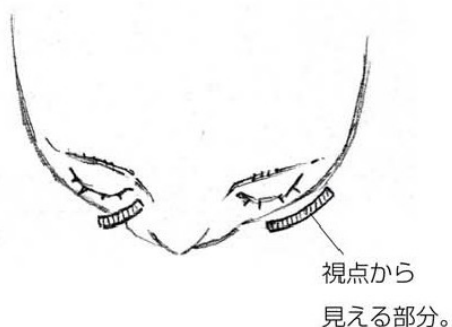
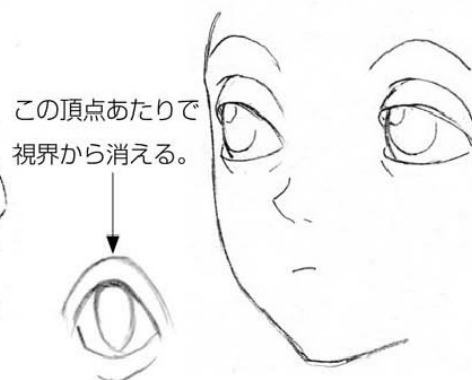
このようになります。描き足された部分は目頭のあたりです。そして上まぶたの陰とまつ毛が簡略化されていたことがわかります。

コツ12 ▶ 形はリアルでも線は少なく！

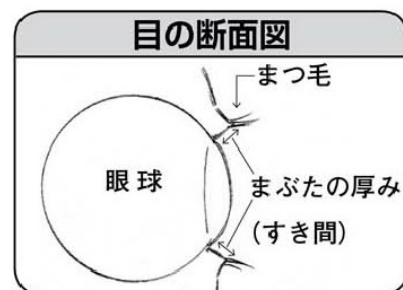
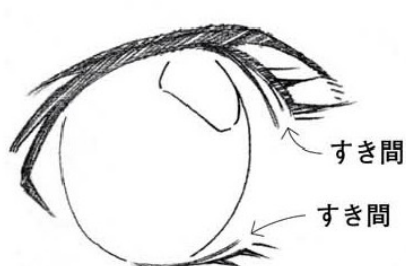
立体的に考えると、形はどうしてもリアルになりがちで、眼球や瞳も球型をしていますが、細部までリアルだとグロテスクに見えるため、簡略化された少ない線で表現しましょう。

そして上図のように目尻と目頭側の眼球が回り込むため、奥は両側とも引っ込むことを表現します。正面顔では目尻側が目頭側よりもさらに奥に引っ込むので、目尻側が目頭側よりも丸く表現されるのです！

❖ 奥の目の描き方が、立体表現を左右する！

それでは次に、斜め角度から描いた目を見てみます。同一人物の顔でも２種類の表現方法があります。

見てわかるとおり、このふたつは「奥の目」の表現が違っています。これは表現方法の違いであって、よし悪しではありません。しかし立体表現をテーマとして、前ページの解説を踏まえれば、取り上げるべきはタイプＢということになります。タイプＡに関しては後述します。

コツ13 ▶ タレ目でも奥の目はつり目になる

なぜそうなるのでしょうか⁉ それでは目を立体的に斜めから見てみましょう。

斜めから見るとは、すなわちこういうことになります。

斜めから見ると、一番高いまぶたの頂点で切れるので、必然的につり上がって見えます。

コツ 14 ▶ 目とまつ毛のすき間が大事！

❖ 目とまつ毛の境目に注目！

Point

下まぶたはつるりと平坦ですが、上まぶたにはゆるやかな段差があります。本来まぶたの厚みとなるこの段差を、まつ毛にしてしまうのです！ これによって目の輪郭からはみ出ることも可能になります。

コツ 15 ▶ 輪郭を切った目の表現で画力アップ！

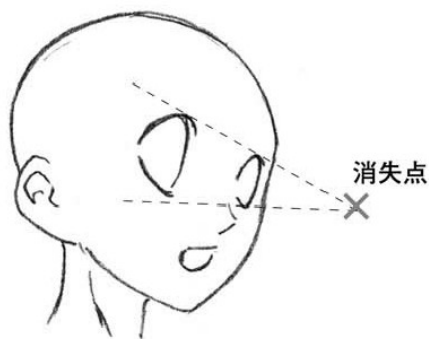
それではすき間を意識した作例を見てみましょう！ 右は斜め角度を強めて難易度を上げてあります。すき間を自由に操れるようになったら試してみましょう！

上まぶたも下まぶたも、見えていない目尻を目指して回り込む！

斜めの角度がキツくなってくると奥の目は輪郭と接しますが、まぶたを眼球の丸みに沿って奥に回り込ませるのがポイントです！ すき間を操る高等技術ですので、ぜひマスターしてみましょう。

コツ16 ▶ 斜め顔の両目に遠近感はつけない！

❖ 斜め顔の両目に消失点をとってみます

左図は奥の目が手前の目より小さくなっています。遠くにあるのだから、小さくなって当然だと思われる方もいるかもしれませんが、遠近をつけるとそこに消失点が生じ、その絵全体がその消失点にしばられることになってしまいます。

正しい形

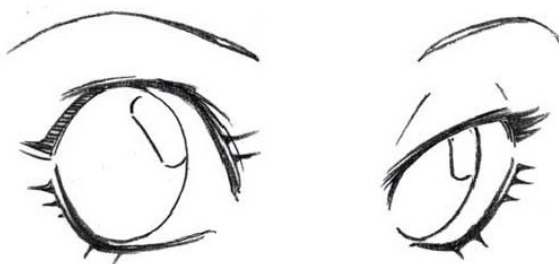
Point

パースの理論上、正面から見て、目と平行に位置しているものすべてが消失点に向かって小さくなっていくことになります。たとえば口・肩・胸などです。しかし、**人体をその法則に当てはめると、往々にして中段左図のように妙なパースがついた絵になってしまいます。**つまり上段左図のような絵を描く場合、たいして離れていない手前の目と奥の目を結ぶなら消失点は紙を大きくはみ出し、ずっと遠くにできるはずなので、たとえ遠近がついたとしても肉眼ではわからないぐらいのものでしかないのです。したがって、左右の目にはあまり極端な遠近表現をつけないほうが無難です。

❖ 表情によっては目の縦幅がそろわない場合がある！

左図のようなちょっと片目をつぶり気味な表情の場合です。そのような場合も、まぶたを含めて目の大きさをそろえれば問題はありません。

❶ まずはマユ毛と眼窩のアタリを縦の高さをそろえて描きます。

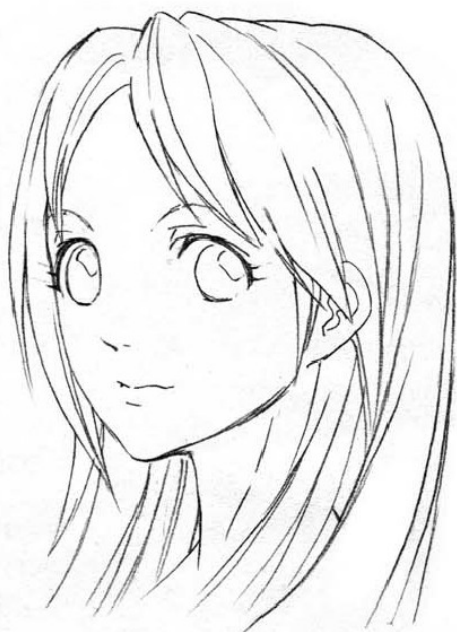
❷ 次に瞳のアタリを入れます。眼窩の高さが同じ状態のときに瞳を入れると、大きさや位置を間違えることはありません。それから目をどれくらい閉じるかまぶたのアタリを入れます。

❸ 細部を描き込んで目の完成。閉じている部分のまぶたを細い線で表現しますが、どの程度描くか、または描かないかは自由です。ただ大事なのは、動かすのは上まぶたのみで、下まぶたは固定しておくということです。

❖ 完全に閉じている場合

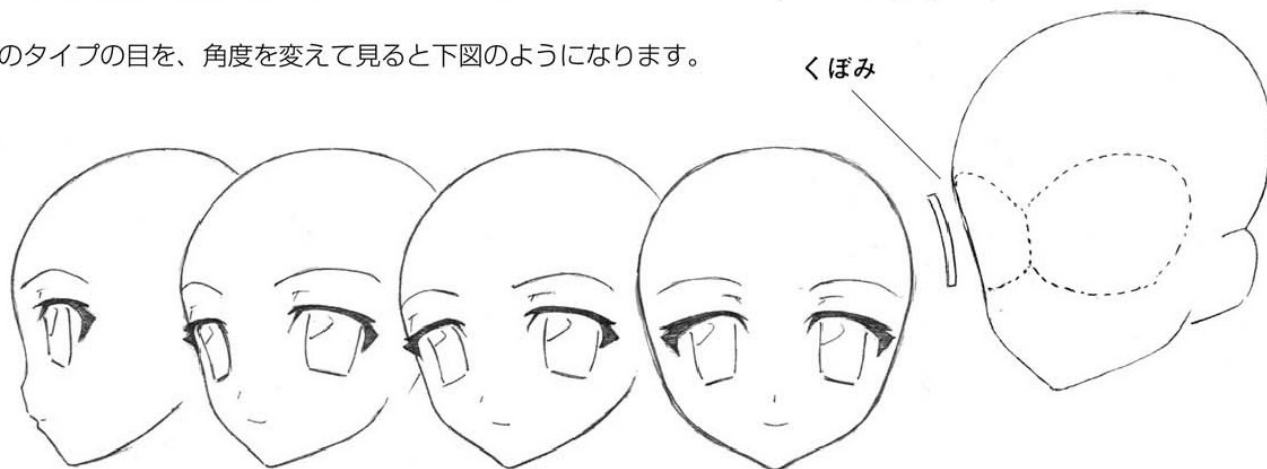
下向き　　上向き

たとえばウィンクしているような場合は、下向きに閉じれば下まぶたは固定したままですが、少し上向きに閉じる場合は下まぶたの位置を少し上げて、左図のようにするとバランスがよくなるので、例外として覚えておきましょう。

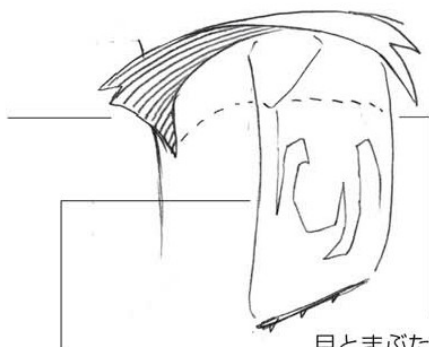
コツ17 ▶ フィギュア的な目でも立体表現

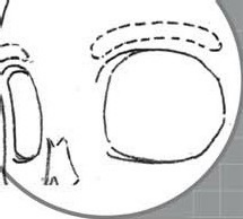
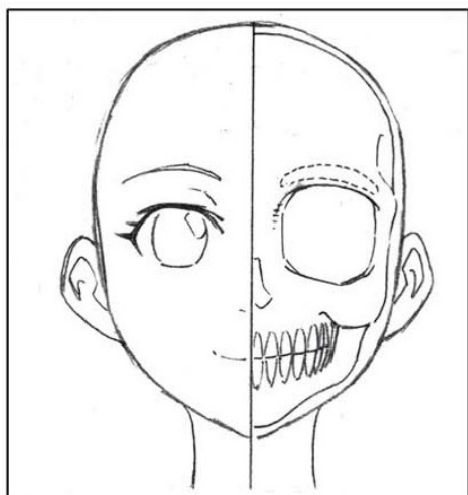
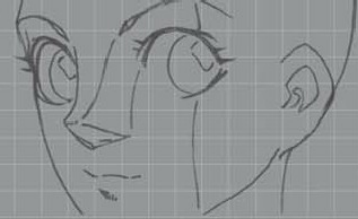
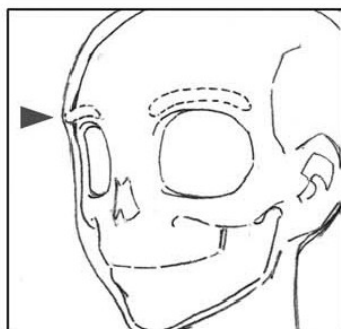
38ページでふれたもうひとつの目の表現です。もっとわかりやすくデフォルメすると、右の図のタイプになります。

タイプA　→　強デフォルメ

このタイプの目を、角度を変えて見ると下図のようになります。

くぼみ

奥の目

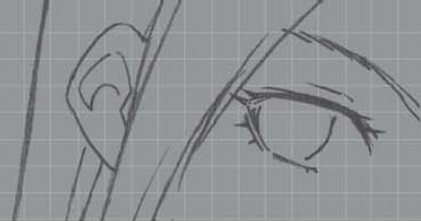
上図はフィギュア的な表現で、眼窩のくぼみに貼りつけた目と考えましょう。目が立体物ではないので、向きが変わることがないのです。ですがフィギュア自体は立体物です。できる限り立体的に表現しないと目だけ浮いてしまうので、右図のように描いて使ってみましょう。こういったいわゆる「萌え絵」と立体表現の融合に効果的です。

まつ毛を裏表のある立体として立ち上げ輪郭からも飛び出させることができる。

輪郭に合わせ瞳もへこんでしまう。

目とまぶたのすき間はなく、まつ毛の影を落として立体表現する。

マユを描く

下図は本来マユであるべき場所を示した図です。マユは頭蓋骨の目の穴の上淵、そこを保護するために生えているもので、実際に触ってみるとよくわかります。

そして輪郭上►の位置にマユがくるのが、人体構造上自然です。さらにいえば、目の横で輪郭は骨に沿ってくぼみ、頬骨から再びふくらんで、あごに向かって細くなっていきます。

そして左上の概念図を見てみましょう。正面ではマユは目の上についている感じですが、左下の斜め顔では鼻スジにつながる感じになります。さらにマユには目尻側に必ず角度が変わるところがあって、そこが顔を正面と側面を分ける境目です。平面的な絵では非常に自由度の高いマユですが、立体的な表現になると基本的な構造を踏まえて描くことが必要になります。その上で表情による変化や、キャラバリエーションを考えるようにしましょう！

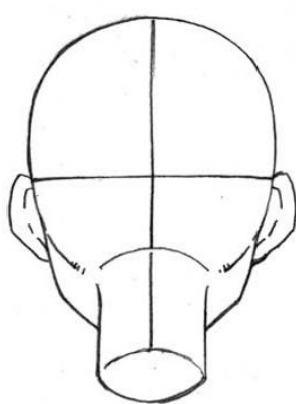
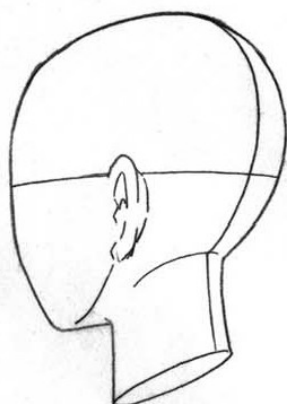
コツ18 ▶ マユは基本を踏まえてからバリエーションを！

耳を描く

❖ 耳について

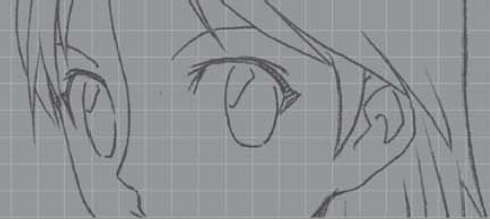
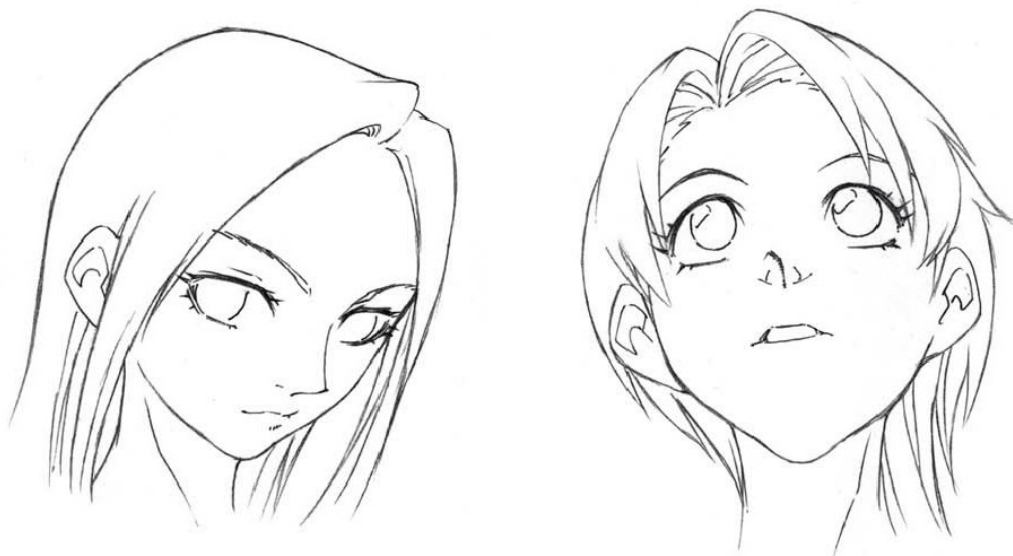
耳は描き手によって千差万別ですので、大まかな形が合っていれば表現方法は自由です。プロも大抵、自分の描き方をひとつ決めてずっとそれを使用しています。皆さんも上に挙げたものを参考に、自分の描き方を決めてしまうとよいでしょう。むずかしいのは形状よりもむしろ、角度のバリエーションです。

基本、耳の位置は目と鼻の間にあります。

少し斜めに傾いています。

耳のつけ根と髪の生え際には余白があり、耳のつけ根からすぐに髪が生えているわけではありません。

見る角度によってまるで形状が違うのが、耳のむずかしさです。

後ろから見ると、耳にも厚みがあることがわかります。

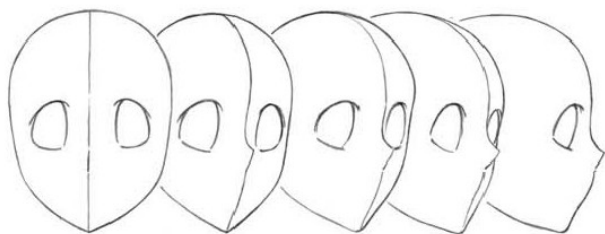
鼻を描く

鼻は美少女たちにとっては厄介な部位で、写実的な絵以外ではリアルに表現することはほとんどありません。誰もが小さく控えめにすることを目指して簡略化しているのですが、やりすぎてしまい横顔の鼻と整合性を欠くことがしばしばあります。立体表現でワンランクアップを目指す本書では、高さや長さ、そして幅がどのくらいかを連想できるだけの情報を残して簡略化する方法を提案します。

コツ19 ▶ 鼻は正中線！

斜め顔を描くとき、アタリに正中線を入れる人は少なくありません。考えてみれば、しごく当然のことです。正中線とは凹凸にかかわらず肉体の左右対称の中心に引いた線のことで、省略しようとしている鼻スジのはじまり、鼻先、その下の唇の真ん中のくぼみまでも、線でその位置をあらわにしてくれます。

❖ まず自分の絵の鼻の形と位置をちゃんと確認しよう！

はじめに、普段描いている斜め顔の女の子の絵を描いてみてください。次にその絵に正中線を引いてみます。そうすると普段は省略され、線では描かない鼻の形が現れてきます。

その鼻の形に注目してみてください。皆さんの描く鼻の形はどのタイプでしょうか？ 次ページにタイプ別の鼻の表を載せましたので、確認してみてください。

❖ 斜め顔にも正中線の意識を

正面顔には正中線を入れるのに、斜め顔になると、その意識がどこかへいってしまい、迷走することが結構多いのです。

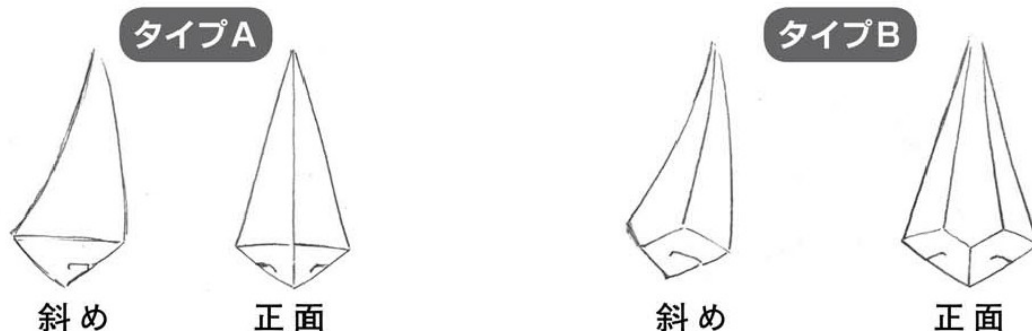
さて、５つのタイプを挙げてみました。皆さんが普段描いている鼻は、どのタイプが近いでしょうか？

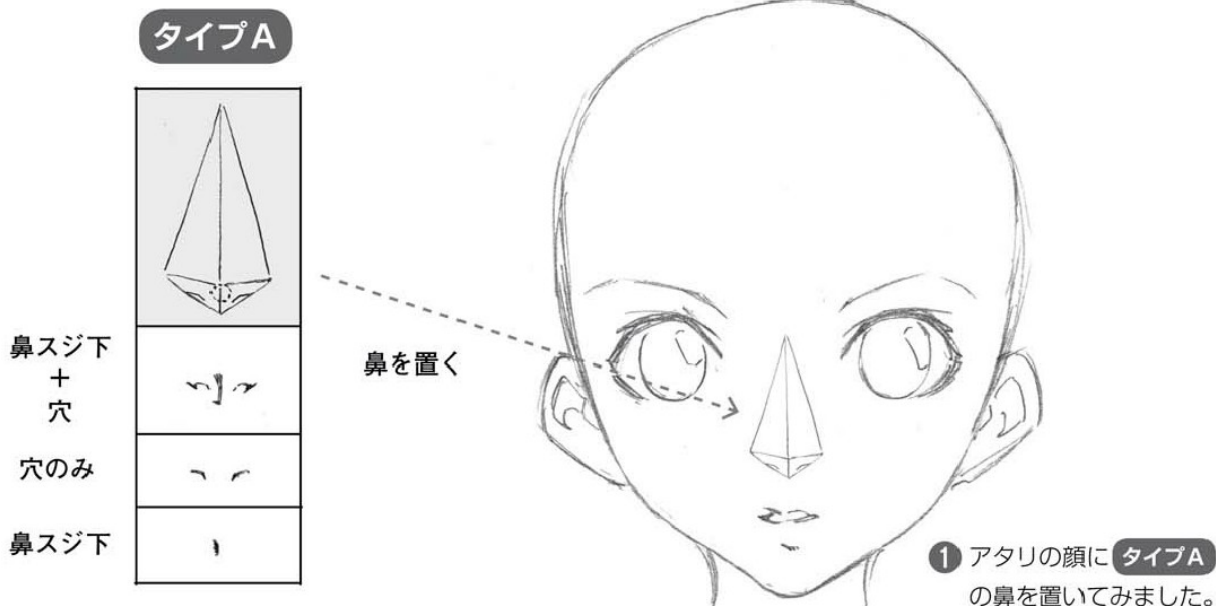
❖ 横と斜め顔の鼻を統一する

上図のタイプに対応した横顔です。皆さんが選んだタイプとこの横顔は対応しているでしょうか？ 対応していなければ形を矯正して、立体として矛盾の少ないものにしましょう。

TYPE❶	TYPE❷	TYPE❸	TYPE❹	TYPE❺

コツ20 ▶ 正面の鼻から決める！

鼻を立体的に考えて、描写が一番むずかしいのは正面から見た鼻です。なぜなら正面から見た鼻スジは、線で表現するとエッジがききすぎて、柔かい肉体という感じをそこねてしまうからです。まずは代表的な２種類の鼻を面取りしてみましょう。

正面の図に置いてみます。次に考えるのはどの部分を省略し、どこを線として残すかです。

❶ アタリの顔に タイプA の鼻を置いてみました。

上図の例を参考にして、また斜め顔の鼻の表現との兼ね合いも考えて
正面の鼻の描き方を決めてしまうとよいでしょう。

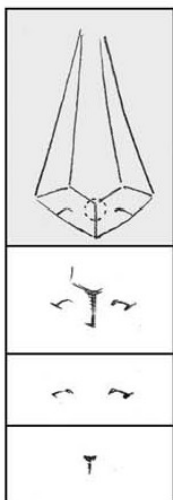
❷ 正中線と鼻スジを合わせます。小鼻側（横方向）への広がりを消します。

❸ 鼻スジを消して鼻穴の形などを整えます。

タイプB

鼻スジ下
＋
穴

穴のみ

鼻スジ下

鼻を置く

❶ アタリの顔に タイプB の鼻を置いてみます。

❷ 正中線と鼻スジを合わせます。小鼻側への広がりを消します。

完成

タイプB

鼻スジ下
＋
穴

❸ 鼻スジを消して鼻穴の形などを整えます。

❖ この方法でさまざまな鼻の表現のバリエーションを描いてみましょう

❖ 残す線と省略する線

左図は、イラストとしては鼻を線で表す最大値といえるものです。少しずつ省略していくので、印象の違いを見ながら、自分なりの鼻の表現を決めていきましょう。

Point

どの線を選ぶとしても、省略する前の正しい位置に配置できるかが重要です。

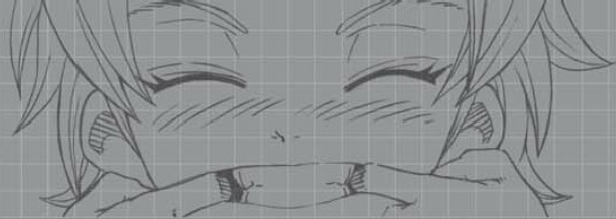
❶ 鼻スジのみ省略

❷ 小鼻のみ省略

❸ 鼻スジ＋小鼻省略

❹ 鼻スジの一部のみ残す

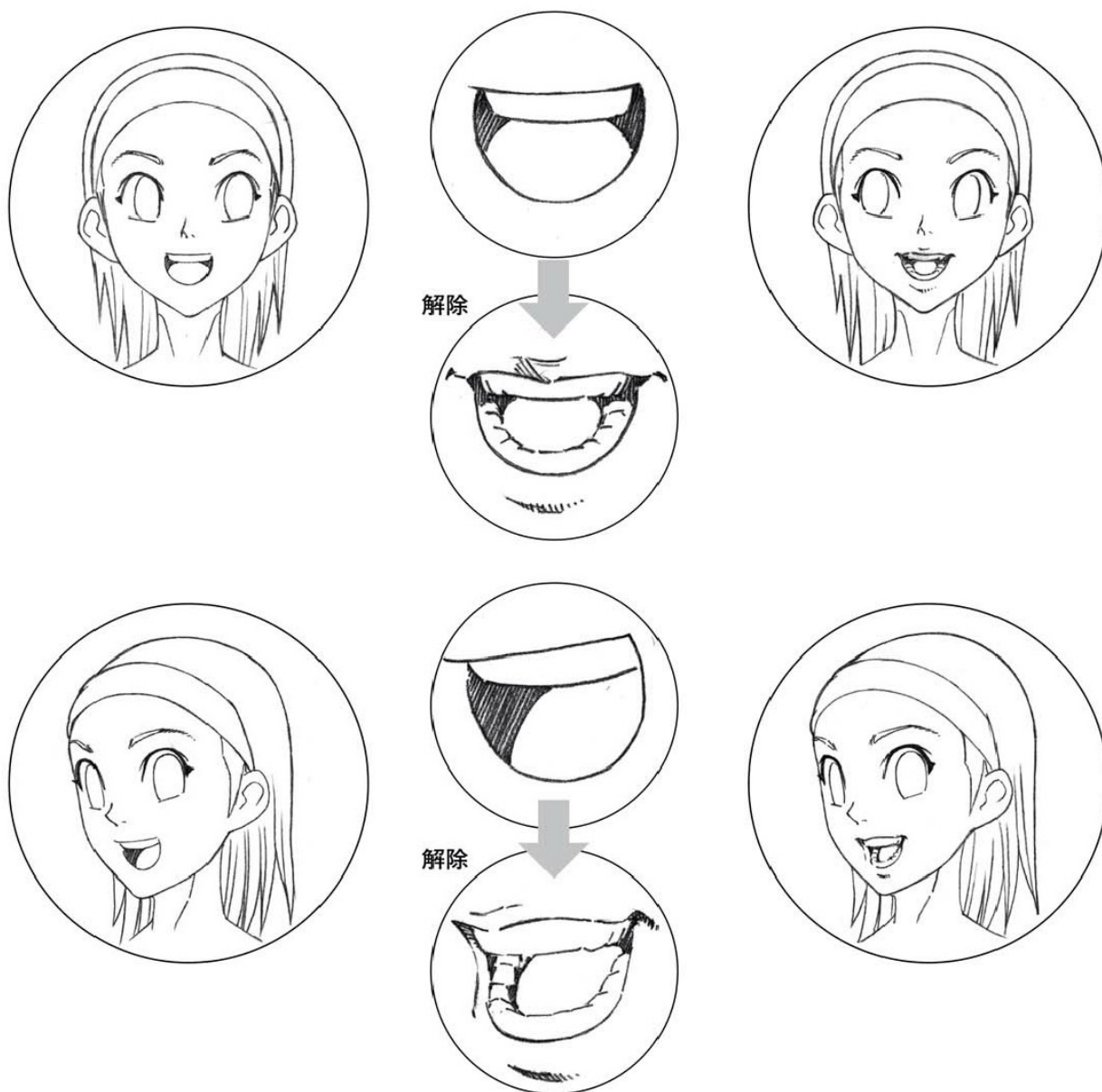
❖ その他、鼻の表現のバリエーション

口を描く

口は体のパーツの中で最もデフォルメと記号化の進んだ部位であり、誰にでも描ける簡単な表現から、かなりの上級者でも上手く表現できないむずかしいものまで、追求すれば限りがありません。ここでは記号化された口の表現は一旦忘れて、立体表現に適したワンランク上の表現を勉強していきたいと思います！

❖ 記号化を解除する！

それでは代表的な記号化された口を例に、解除するとはどういうことか見てみましょう！

解除

解除

デフォルメを解除した口をいきなり描けるようになる必要はありません。まずは奥行きなど、口を立体でとらえるという意識をもちましょう！

コツ21 ▶ 歯の幅は一定！

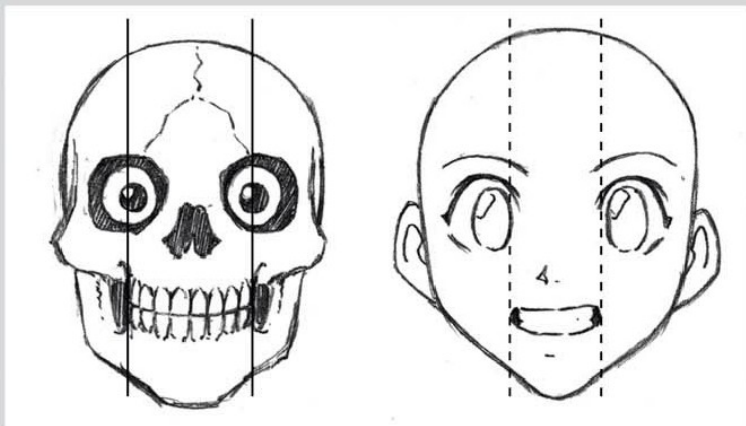
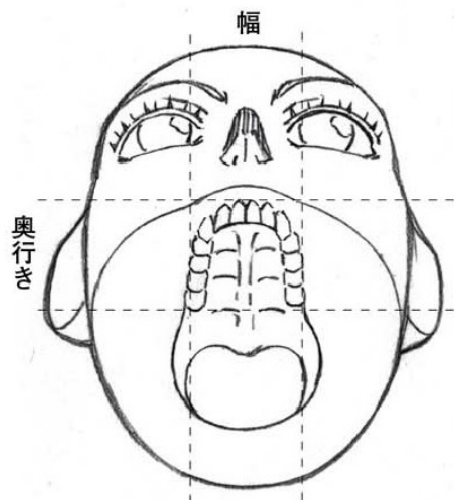
歯の幅は常に一定で変わりません。

歯の幅

❖ 歯の両端の奥行き表現と、その横の空間に注目！

人体デッサンではよく「歯は黒瞳の幅」などといわれますが、目が大きく、あごは小さくデフォルメされた美少女には当てはまりません。

Point

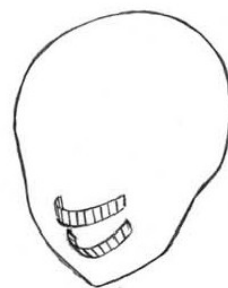
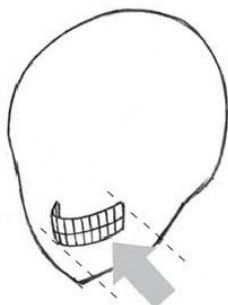
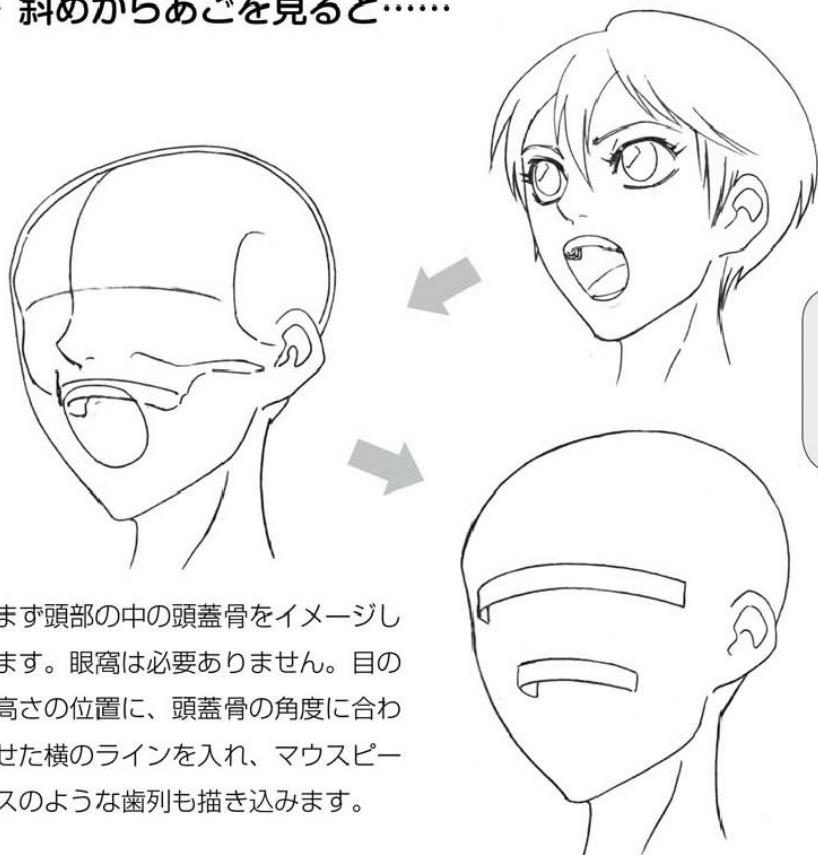
その場合、基準になるのは、キャラが笑ったときの口の横幅です。そこで大事なのは、**一度決めた歯の幅は表情やアングルに左右されず常に一定**であることです。

コツ 22 ▶ 口は歯の奥行きを意識すればしっかり描ける！

歯はU字形ですが、表現がむずかしいのは、歯のアーチが頭部の丸みよりはるかに小さいという点です。正面や横より、幅と奥行きが同時に見える斜めがむずかしくなります。

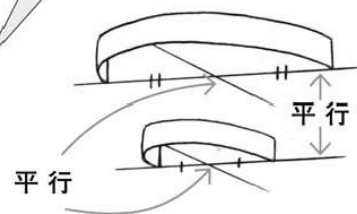
横

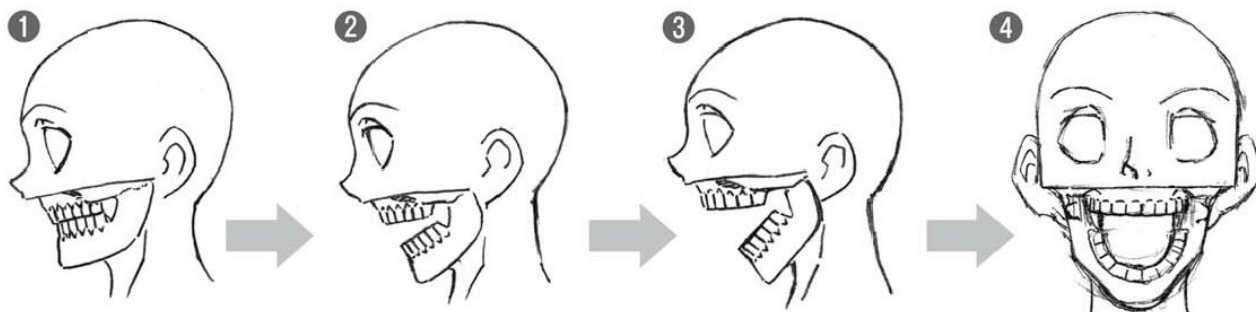
斜め

正面

❖ 斜めからあごを見ると……

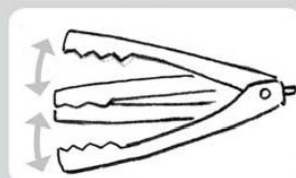
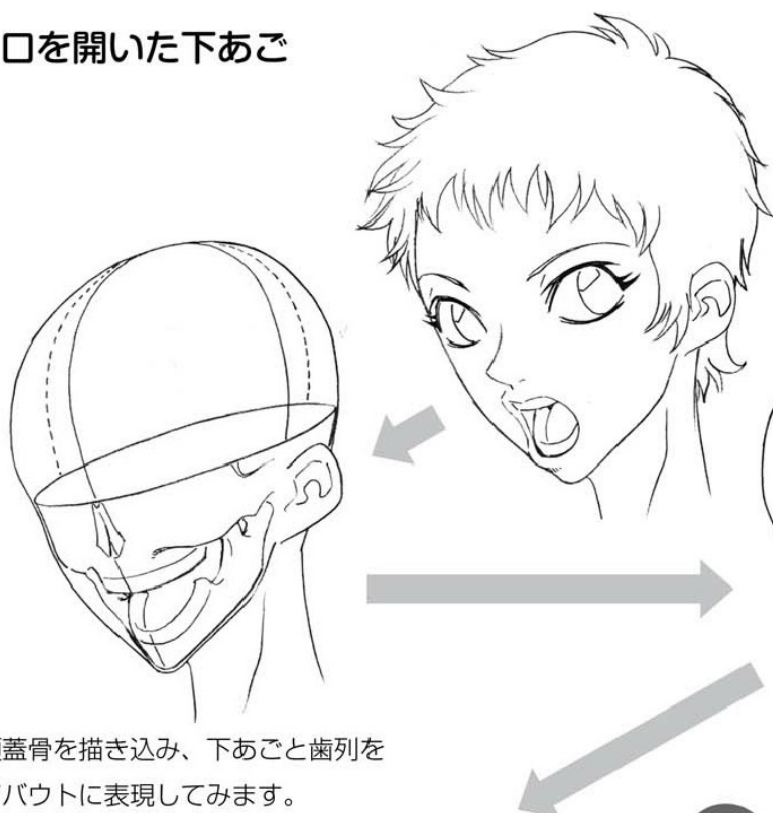
上あごは頭蓋骨に固定されているので、歯のアーチの位置や形を正しく入れるには、頭蓋骨の外周のアーチと比較するのが最も有効な方法です。

まず頭部の中の頭蓋骨をイメージします。眼窩は必要ありません。目の高さの位置に、頭蓋骨の角度に合わせた横のラインを入れ、マウスピースのような歯列も描き込みます。

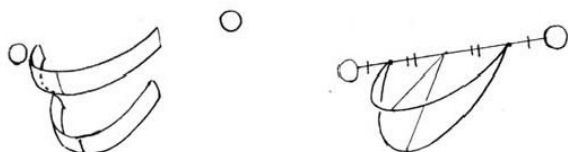
比較のため、目の高さの位置の頭蓋骨の丸み（アーチ）と歯のアーチだけを取り出して、補助線を引きましょう。

このように補助線同士が平行になれば問題ありません。違っていれば修正しましょう。

コツ23 ▶ 下あごのみが、耳の下を基点に動く！

Point

下あごは、もちろん横にも動きますが、基本的な概念としては、骨が耳の下で固定され、調理器具のトングと同じように動くと覚えておきましょう。

❖ 口を開いた下あご

上あごに続いて、下あごと歯の角度を見ていきます。大事なのは、角度や位置が正確に入っているかどうかです。

頭蓋骨を描き込み、下あごと歯列をアバウトに表現してみます。

検証のため、歯列だけを残しあごの動きの起点軸の両端にポイントをとります。

歯列とポイントだけを抽出し、実際には見えていない歯も描き込みます。補助線を引いて、上図のようになれば、正確な位置で描けているということです。

Point

慣れて感覚が身につけば、検証しなくても描けるようになります。多少のズレは許容範囲なので、大体で大丈夫と覚えておきましょう！

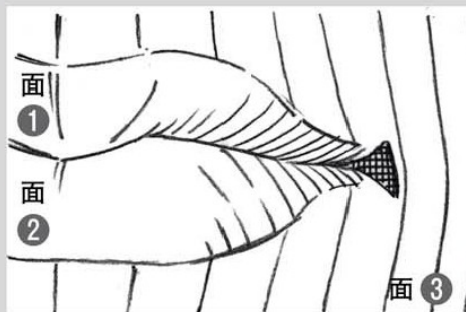
コツ24 ▶ 口の決め手、口角が重要！

❖ 口角とは口の両端のこと

美少女イラストではほとんど省略されてしまうのですが、笑うことを「口角を上げる」というように、口角は表情を豊かにするためには欠かせないアイテムです。そして唇の厚みを立体的に表現するときには、おそろかにできない部位なのです！

リアルな唇の構造

Point

３つの面の流れを線で表現してあります。口角の位置でひとつになるので、ひずみが生じ三角の面ができています。実際には皮フは柔かいので、ぼんやりした影のようになりますが、これが口角です。

❖ 口角と表情の関係を実際の絵で見てみましょう！

❶ 笑う
口角が上がる！

❷ 驚く
口角が消える！

❸ 怒る
口角が広がる！

❹ 泣く
口角が下がる！

極端な例ですが、このように口角が表情を決めることもあります。

コツ25 ▶ 横顔や斜め顔では、唇は正中線の奥側が大事！

奥側とは？ 正面から横顔までの口を見ていきましょう。

正中線

奥側

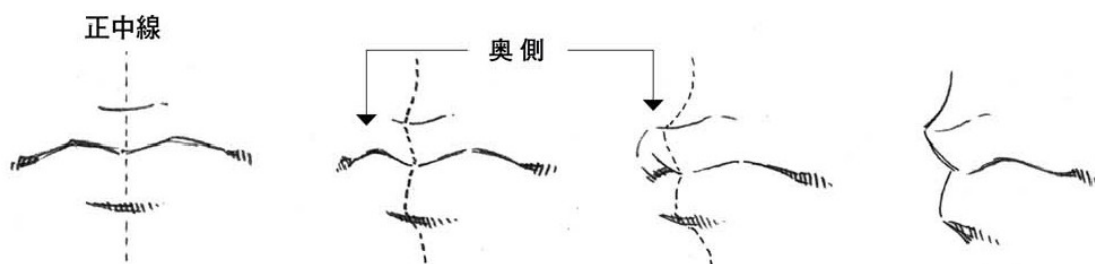
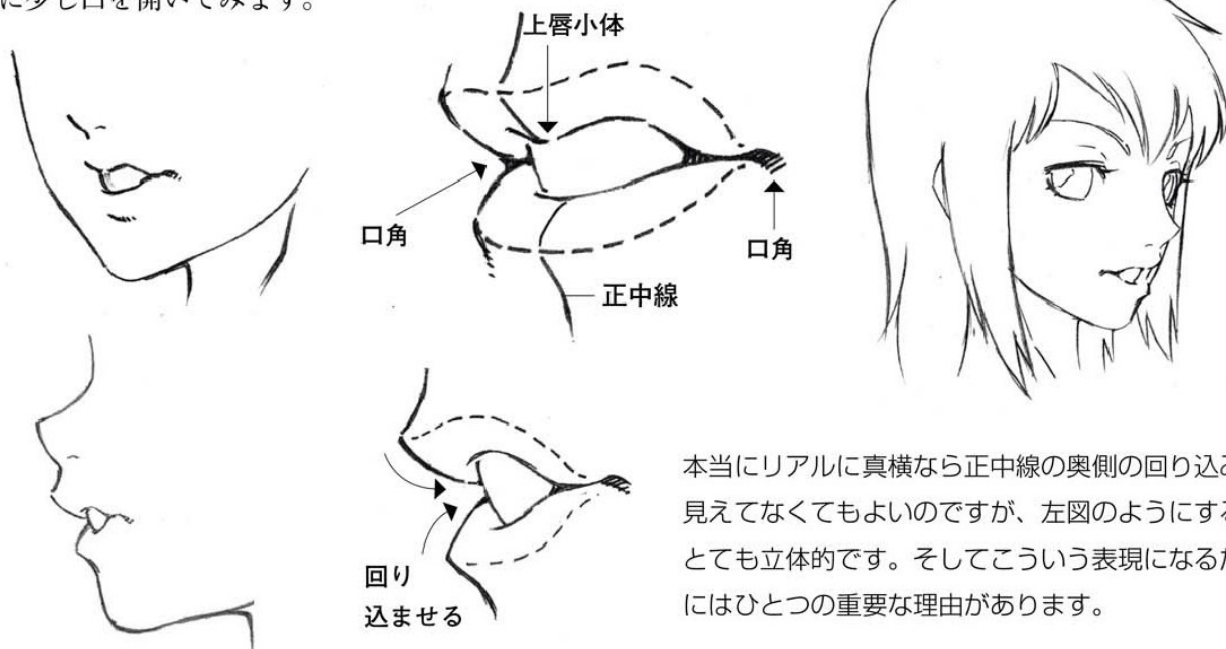
次に少し口を開いてみます。

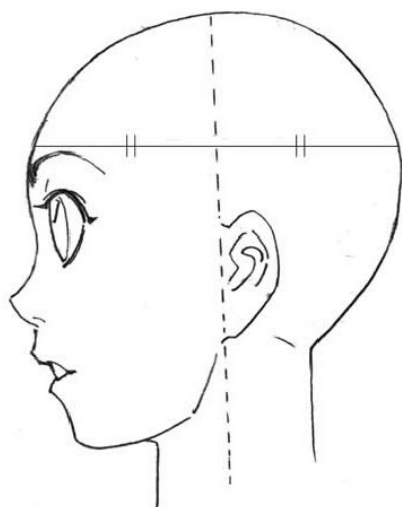
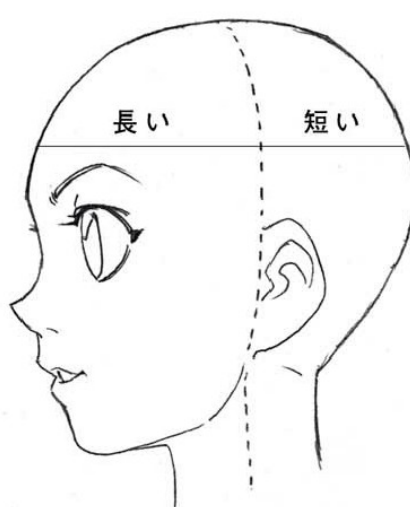
上唇小体

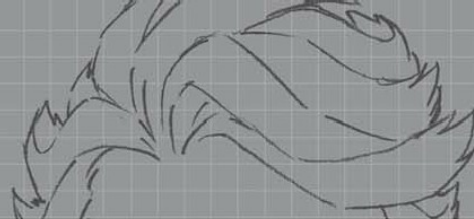
口角

口角

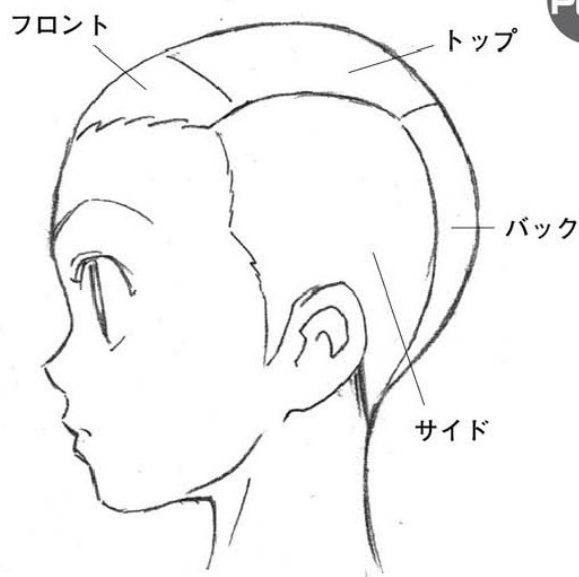
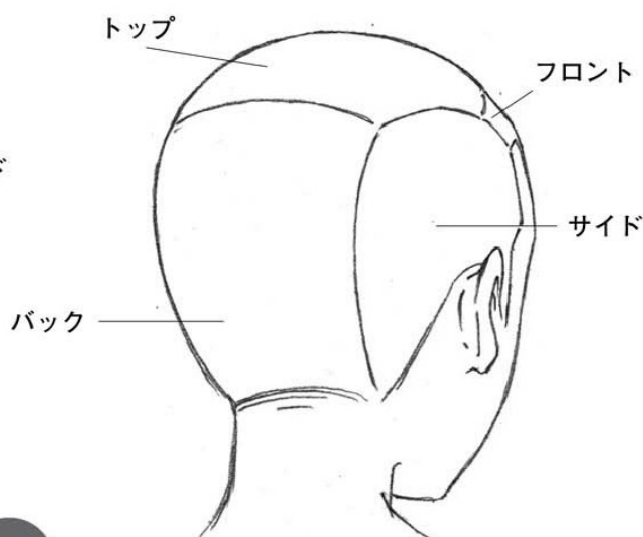
正中線

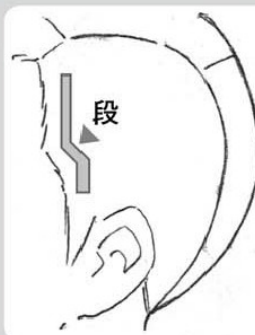
回り込ませる

本当にリアルに真横なら正中線の奥側の回り込みは見えてなくてもよいのですが、左図のようにするととても立体的です。そしてこういう表現になるためにはひとつの重要な理由があります。

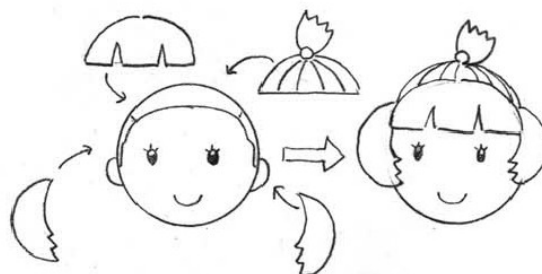
コツ26 ▶ 魅力的な横顔とは本当の真横ではない

❷ 魅力的な横顔

見てわかるように、ほとんどの方が無意識のうちに❷の絵を描いています。筆者も輪郭の項で「前頭葉側の面積が広い」と説明しましたが、本当の真横ならほぼ1：1の比率になるのです。鼻スジと目の距離も広くてゆとりのある顔になり、唇も立体的、つまり正中線の奥に回り込む奥側が見えるようになります。真横には回り込む余地がなくぺったんこに見えて、魅力的ではありません。こういった理屈を知って、上手な横顔の描き方を覚えましょう。

髪を描く

女性が美しく可愛く見えるかどうかの半分は髪型で決まります。それくらい重要な部位ですが、立体的に描こうとすると意外にむずかしく、描ける髪形のバリエーションも少なくなりがちです。そういう方は、髪の毛を輪郭のアウトラインのみでとらえていて、立体的に全方向から想像できていない場合が多いのです。そこでこの項では、立体的アプローチでバリエーションを広げるためのコツをそろえてみました。

コツ 27 ▶ ブロックごとに考える

❖ まずは頭部を４つのブロックに分けます

Point

サイドの生え際の形を覚えよう

普段隠れていることが多いので見すごされやすいのですが、髪型のバリエーションが広がると必ず関わってきて、覚えないと苦労するのが、**ここに〝段〟が入る**ことです。

これで各ブロックごとにいくつものバリエーションをつくっておけば、組み合わせを変えていくだけで、たくさんの髪型を使い分けることができるようになるのです。

《フロント》

女性の顔の印象が決まる最も重要な部分！ スペースが狭いため、髪の分け方がバリエーションの決め手になりますが、少し変えるだけで印象が変わるので、分け方には繊細さが必要です。そして、髪の長さを変えることにより、より多くのバリエーションをつくれることも覚えておきましょう。

真ん中分け

横①

横②

横③（でこ出し）

三方分け

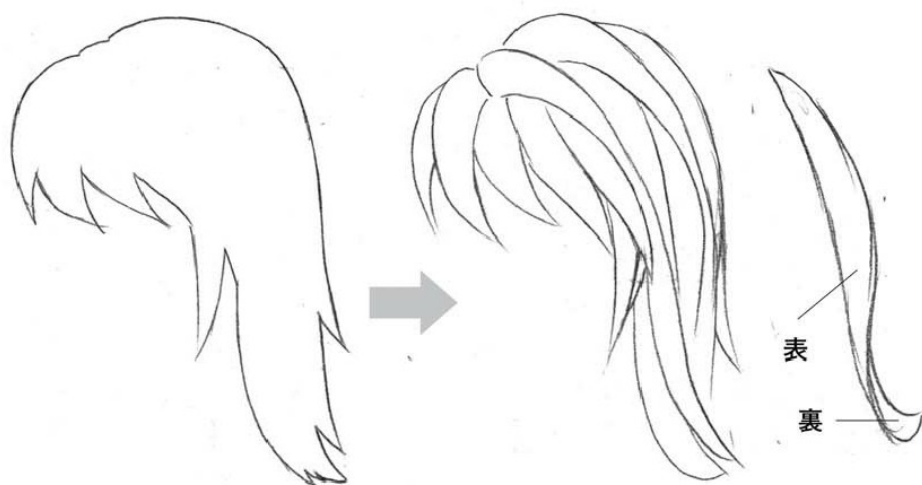
パッツン（バングヘア）

コツ28 ▶ おでこは広くとろう

上の例を見ると、すべておでこを広くとってあります。たとえバングヘア（パッツン）であってもスリットが深く入っており、広いおでこをとってあることを示しています。おでこを広くとるということは、じつは女性を可愛く描くためにはとても重要なポイントなのです。これが狭くなってしまうと髪型はバランスを欠き、とても残念な絵になってしまいます‼

《サイド》

基本的にフロントが先に描かれていることが多いため、サイドはその流れをそのままの方向に流していくことが多くなります。外側に流れている場合は、サイドも外側に流したりハネさせたり、内向きの場合はその逆です。あとはショートにするかロングにするかでストロークの長さが変わってきます。

コツ29 ▶ 束に分けて、生え際から毛先まで描く

束に分けるときは、髪をアウトラインでとらえず、細かい流れごとにひとつひとつの束の集合ととらえることです。これは立体物であり、流せば裏表の区別も必要になります。これを内や外へ流したりハネさせたりして１本ずつつくっていきます。必ず生えているところから毛先までを描くようにしましょう。

表

裏

フロントのみ

内向きショート

外向きショート

内向きロング

外向きロング

Check

例は外向きと内向きをきっちり分けてありますが、両方を交ぜるとより自然な動きになったり、複雑な髪型をつくれるので、慣れてきたら試してみましょう。

《トップ／バック》

それでは同じ要領で流れからトップとバックもつくりますが、トップには大きな役割があります。髪型のシルエットを決定し、全体のボリュームを調節するという役割です。キャラバリエーションにおいては、髪型のシルエットだけで誰であるか一目でわかるというのが理想的です。これは髪型に関する大きなコツでもありますので、皆さんぜひともマスターしてみてください。

コツ30 ▶ トップでボリュームとシルエットを操作！

❶ 流れのままトップとバックをつくれば点線のシルエットになりますが、あえてシルエットとボリュームを操作してみます。矢印のような形でつくっていきたいと思います。

❷ トップを立ち上げてボリュームアップし、形もシルエットに特徴が出るようなものにします。

❸ かなりボリュームアップした感じで、残りのトップとバックを一気に描いてしまいます。❷で形づくったトップの尖った立ち上げと、右側に飛び出した毛先がシルエット上の特徴なので、これを消さないようにバックを描くのがポイントです。

《 ブロック分けできない髪型、髪を結ぶ 》

ツインテール フロント以外は左右ふたつのパートに分かれるのみです。

コツ 31 ▶ ツインテールの分けめは大きなジグザグ！ランダムかつ途切れた線で

ポニーテール フロント以外はホホの輪郭が出ます。

おかっぱ　**おさげ**　**ベリーショート**

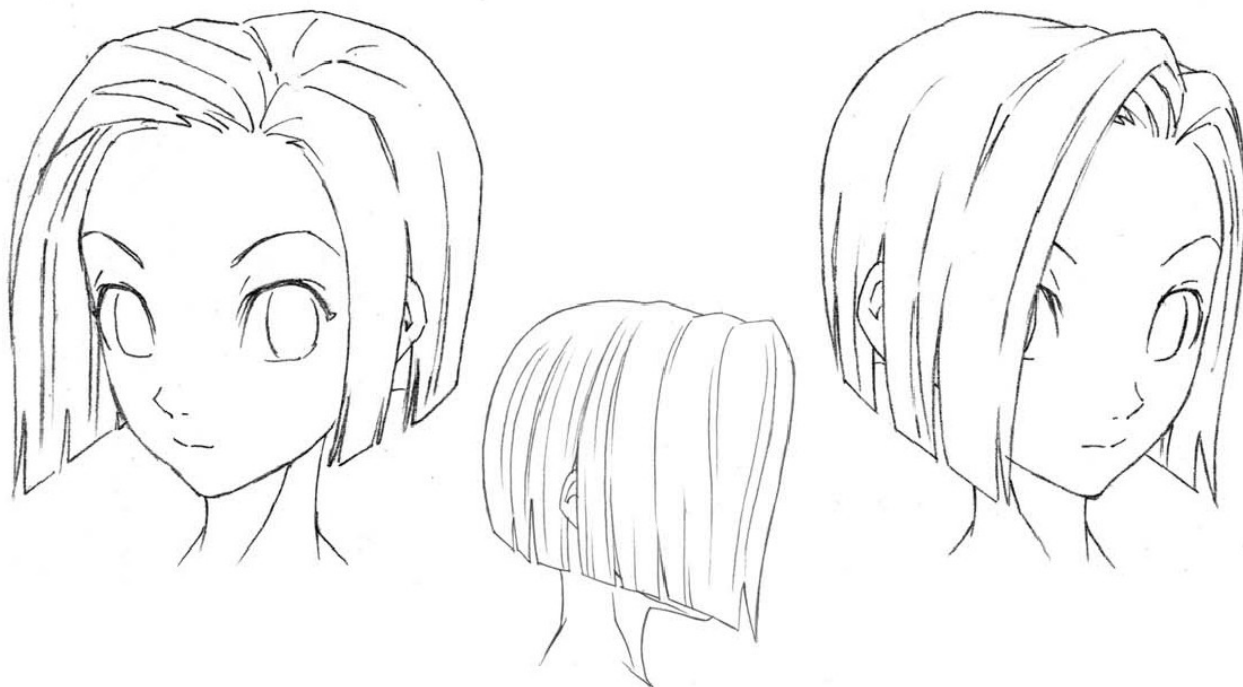
Check

ポニーテールはツインテールの２倍の太さがあります。

コツ 32 ▶ 左右対称でない場合は、両側から描けるように考える

❖ あらゆる角度のヘアスタイル

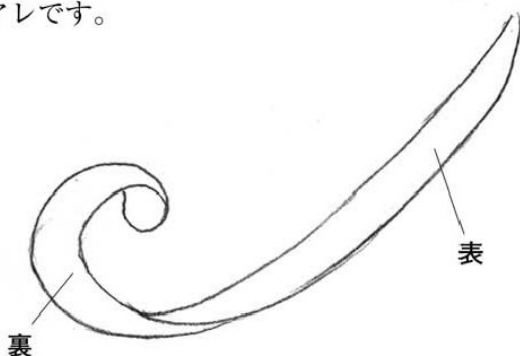
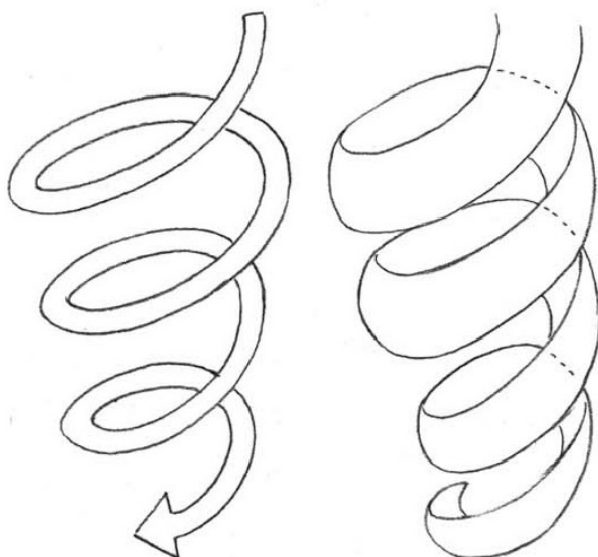
まず、左右非対称なヘアスタイルの女性を、描きやすい角度で描いてみます。基本的に横分けは、すべて左右非対称なのですが、ここではワンレングスで前髪を長くしておきます。

今度は反対向きの斜め顔にしてみます。すると片目が隠れてしまいました。それどころかもう少し横を向けば、もうひとつの目も見えなくなってしまいます。

コツ 33 ▶ 立体表現とはあらゆる角度から正確な立体を描けること！

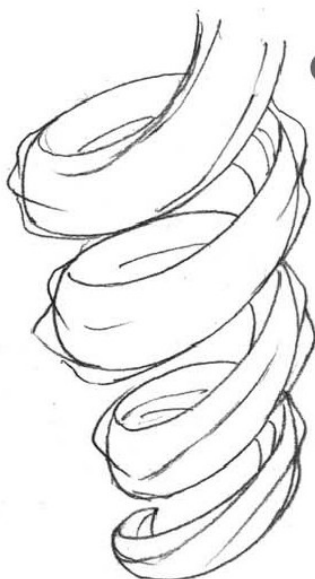
デザインが決まったら必ず正面、背面、横、上の４面図を描いてみましょう！　もし正確に描けなければ、そのデザインが立体として成り立っていないことになるので、描けるまで何度もチャレンジしてみましょう！ この練習は髪以外でも有効です。

正面　　横　　背面　　上

コツ 34 ▶ タテ巻きはつけ毛感覚

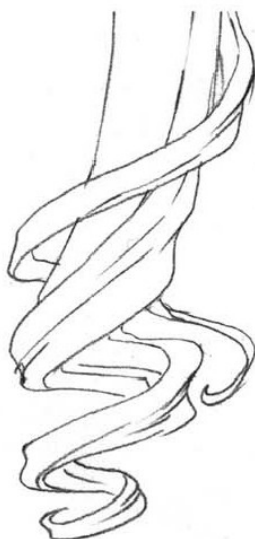
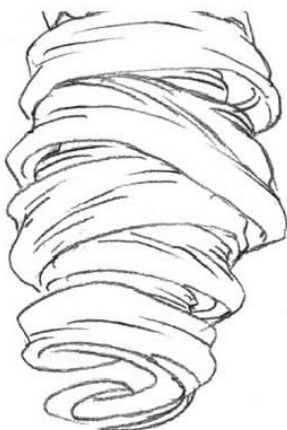
タテ巻きは、お嬢様やお姫様キャラの定番といってもいいでしょう。これは髪の巻き方であって髪型そのものではありませんので、この表現を使えるようになると、組み合わせで髪型のバリエーションがとても広がります。それでは実際に描いていくために、まず前述の髪の束のことを思い出してみてください。裏表のあるアレです。

❖ 実際に描いてみる

❶ スプリングや、らせんのイメージで左図の矢印のように髪の束を巻いていきます。きちんと表と裏を線で分けて描いていきます。多少ズレたり歪んだりしても構いません。きれいすぎるとかえって不自然になります。

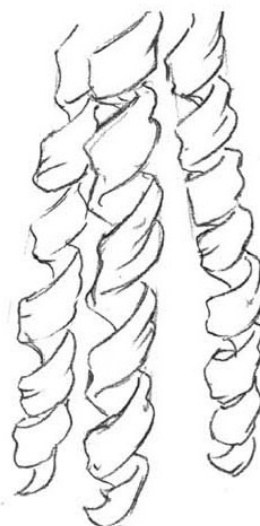
Check

点線で示している見えていない流れを意識して、ちゃんと髪の毛がつながっているように描きます。

❷ 次に、このままではまったく髪の毛に見えないので、表面に凹凸をつけて髪の毛らしくしていきます。

完成

❸ 線を整理して質感をプラスして完成させます。感じを覚えてもらうために少々極端に質感をつけましたが、度合いは自由なので好みに応じてつくりましょう。

バリエーション

下だけ　　高密度

ゆるやか

細巻き

コツ 35 ▶ ばらつかせて毛先を遊ばせる

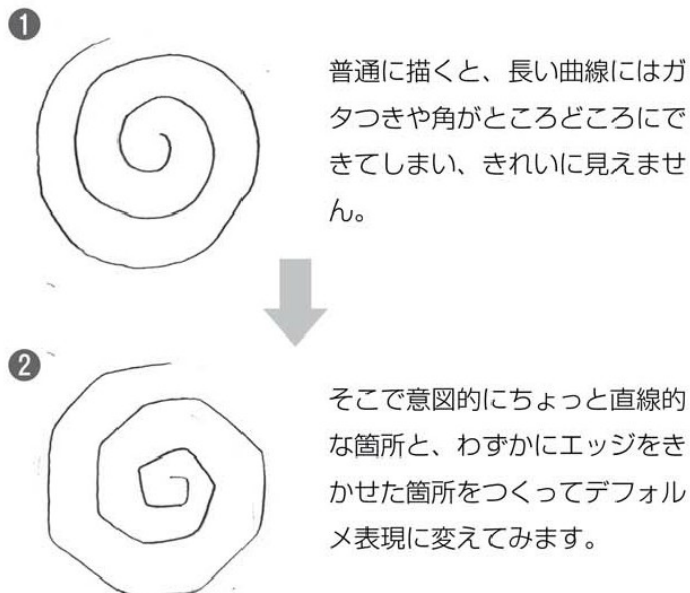
「神は細部に宿る」などといいますが、最後には細部が仕上がりの完成度を左右するので、毛先が 100 本あれば 100 本をていねいに描く意識が重要です。

コツ 36 ▶ 魔法の曲線

❖ 長い曲線にエッジを混ぜる

髪の毛の項の最後に、ストロークの長い曲線をフリーハンドで上手に描くためにはどうしたらよいかを考えてみましょう。

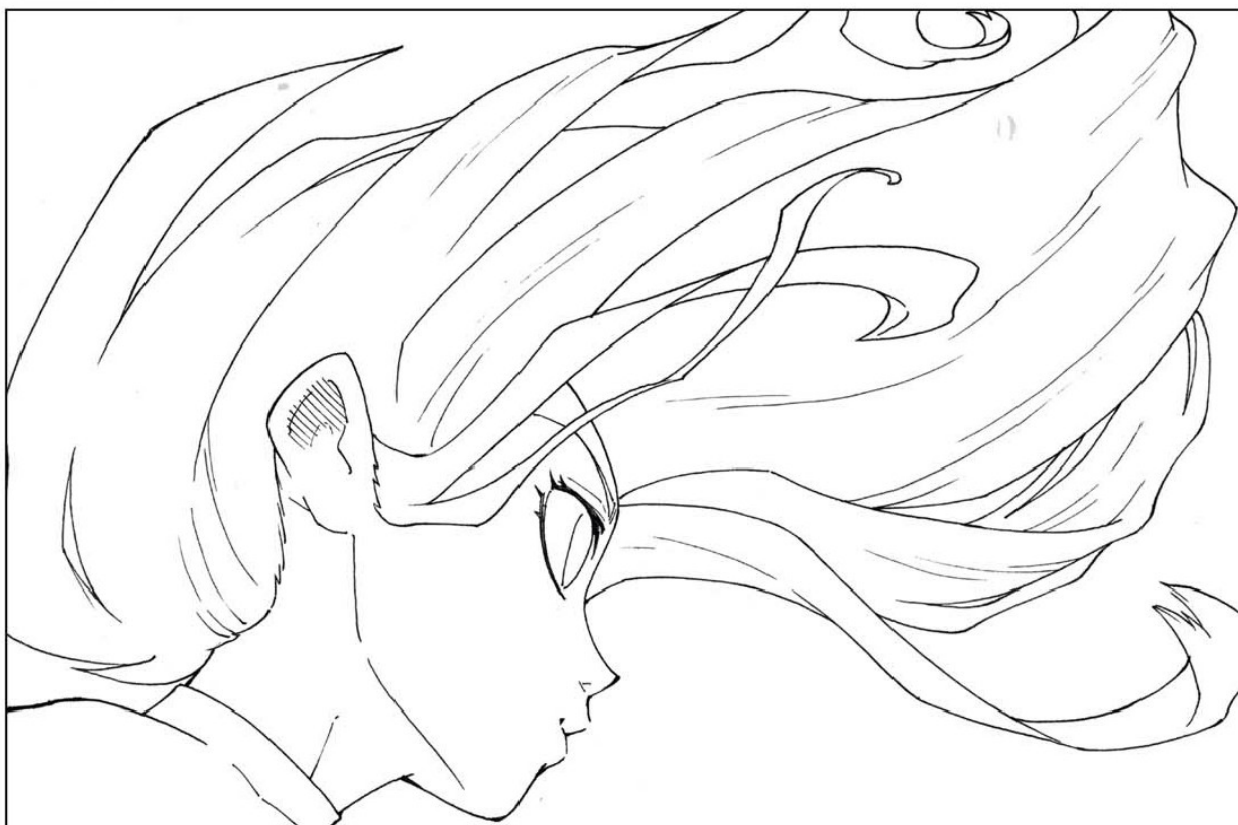
普通に描くと、長い曲線にはガタつきや角がところどころにできてしまい、きれいに見えません。

そこで意図的にちょっと直線的な箇所と、わずかにエッジをきかせた箇所をつくってデフォルメ表現に変えてみます。

❷だけでは硬い感じになってしまうので、❶と❷を混ぜて、曲線→ところどころエッジ→やや直線→曲線と、硬軟とりまぜて使ってみましょう。

❖ 具体的に描いてみましょう

下図の下描きをきれいに清書しようとすると、パスを使ったり雲形定規を使ったりで、とても大変な作業となってしまいます。そこで魔法の曲線を使って清書してみました。

下描き

清 書　わかりやすくエッジを多めに使っていますが、度合いは好みで調節できます。

❖ さまざまな髪型の作例

女性にも
リーゼントが
あるヨ！
ロップ
イヤー系
マッシュ
ルーム！
ゆるやか
カーブ！
パッツン
ショート
ワンレン！
でこ出し！
内巻き
ボブ！

クラゲ型！
チャイナ！
モンロー系！
フロント
アップ！
ウェービー！
ウルフ
カット！
下だけ
カール！
上ハネ！

コツ37 ▶ 髪型を決めるには、全身のバランスが大事！

Point

一枚絵のイラストを描くときは、絵の構図を生かせるような髪型を選びます。

❖ ポーズも構図も同じ絵をくらべてみましょう

❶

髪の毛のボリュームがありすぎて、作画スペース枠いっぱいいっぱいになっています。

❶'

ボリュームをおさえた髪で、限られた作画スペース枠の中でスッキリ見やすくなっています。したがってこの構図では、髪のボリュームをおさえたほうがよいといえます！

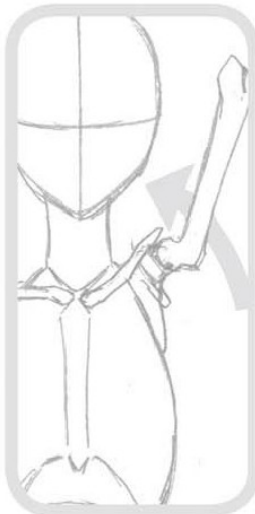
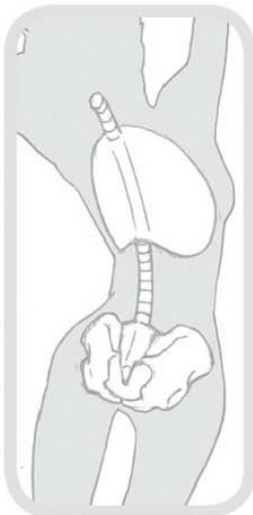
❷

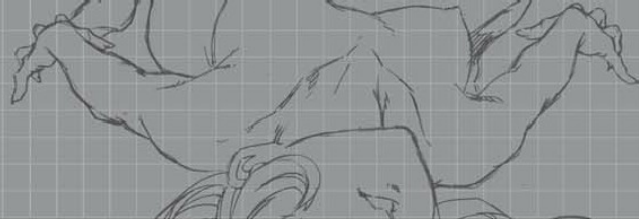
ボリュームのある服に対して頭のボリュームが小さくなっています。そのため首から下のほうばかり目立ってしまい、肝心な顔の印象が薄くなっています。

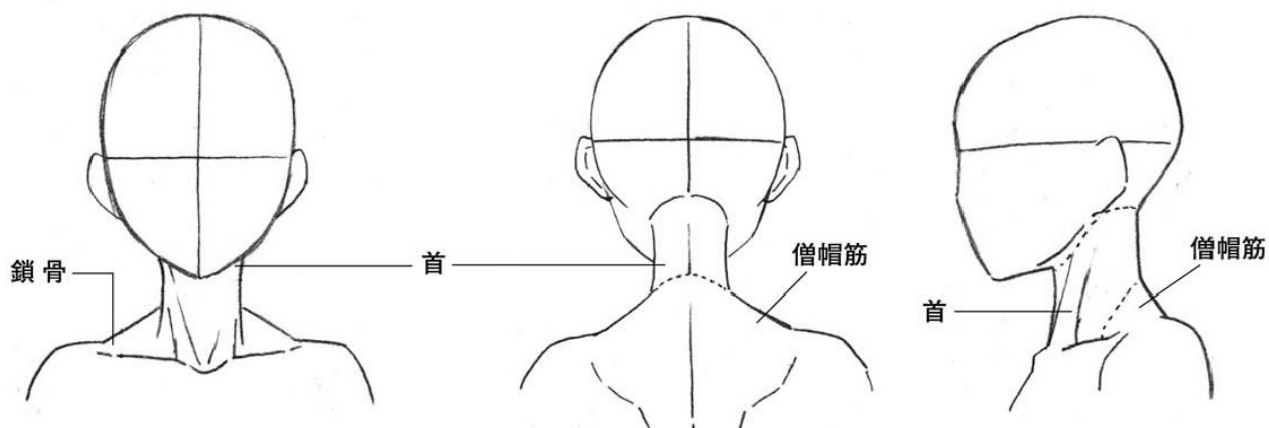
❷'

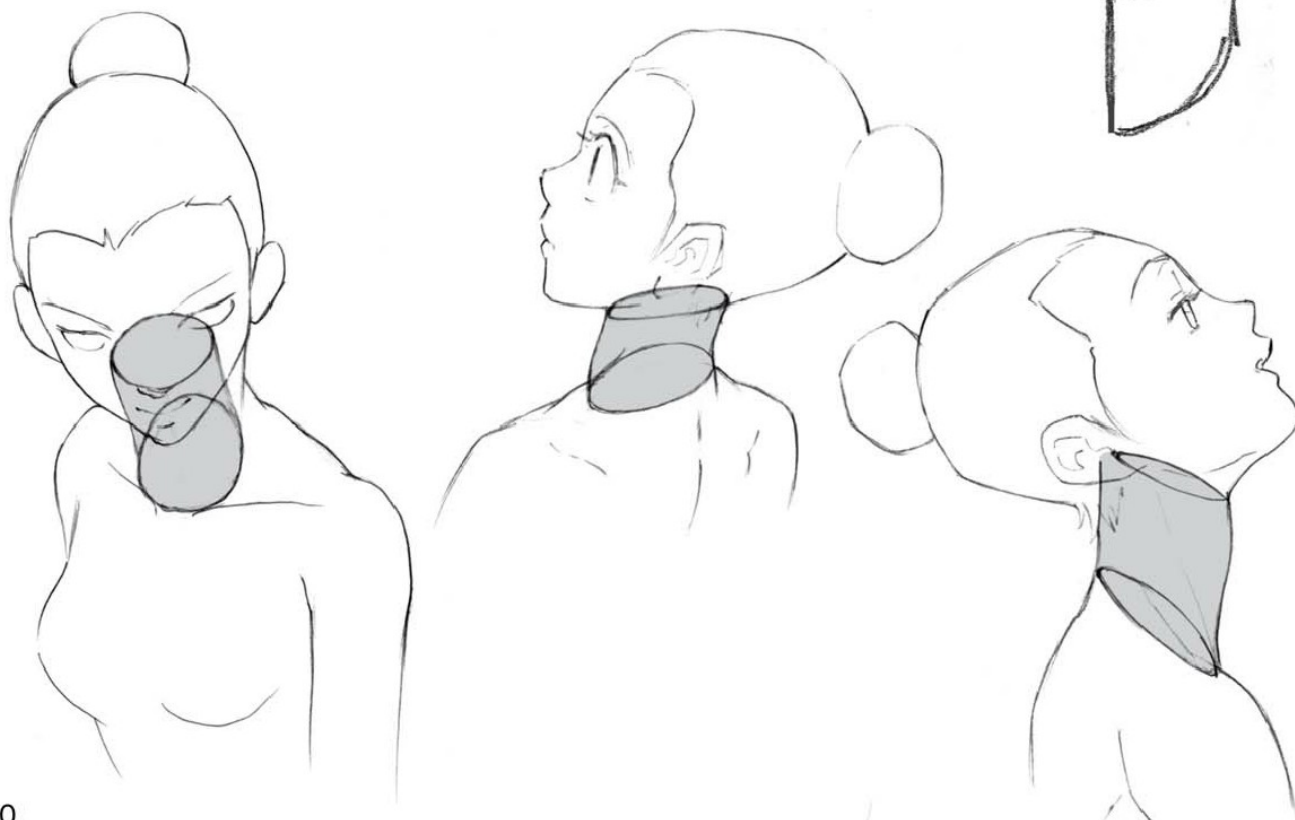
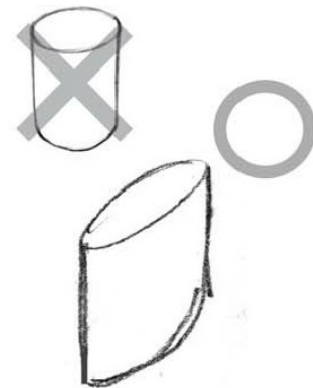
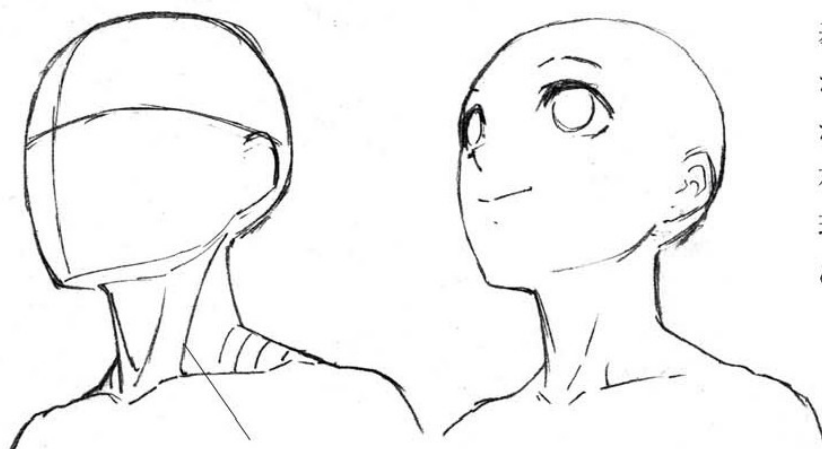
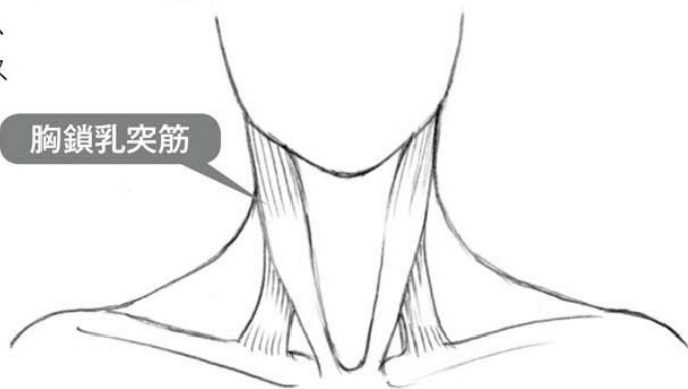
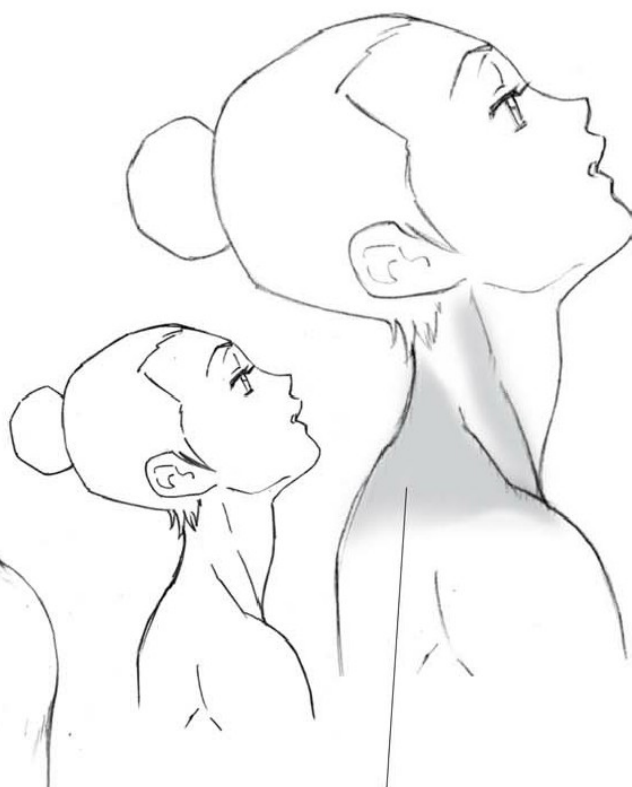
ボリュームのある服に負けないボリュームの髪になっています。余白も充分とってあるため見づらくならずに、全体が華やかになります。したがってこの場合は、髪のボリュームがあったほうがよいことになります！

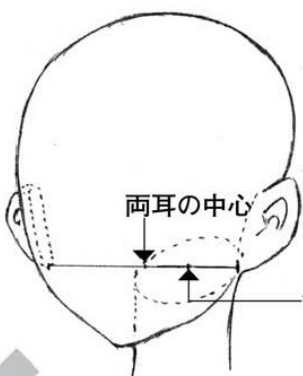
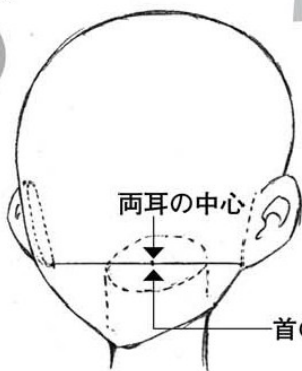
第3章

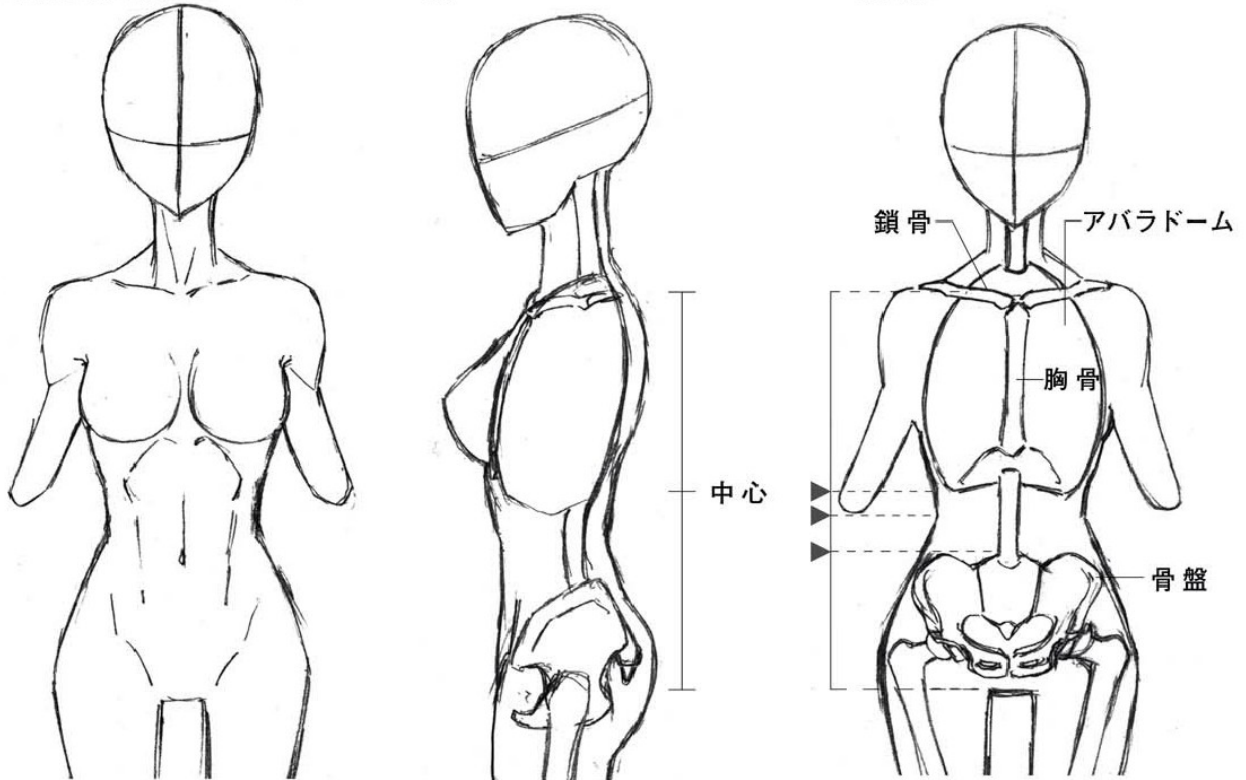
体を立体的に描く

顔は得意だけれど体は苦手という人はたくさんいます。じつはそういう人のためにこそ、基本立体モデルの活用が便利なのです。これを丸ごと暗記し、あとで述べるメカニズムを理解すれば、もう体はむずかしいものではなくなるはずです。そうなると簡単なポーズでは物足りなくなってきて、より複雑な絵に自らチャレンジしていくようになるのですが、じつはこれが上達するための一番の方法なのです。それでは皆さん、コツを交えながら勉強していきましょう！

胴体

《①首》

まずは基本立体モデルの首を見てみましょう。

コツ38 ▶ 首はすき焼きのネギの形と認識する！

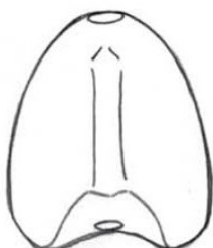
首と体の接合部の前面は鎖骨までが首ですが、背面は僧帽筋という筋肉が上図のようについているため、首のつけ根はその上に押し上げられています。したがって、首は円筒ではなく「すき焼きのネギ」のような形であると覚えましょう！

コツ39 ▶ 首にはVの字のスジ！

基本立体モデルでは左図のように、耳の下から鎖骨の真ん中に向けてＶの字にスジが入りますが、実際のイラストでの表現は右図のような省略された線で、控えめに表現します。鎖骨と真ん中のくぼみも、少なめの線で表現するのを忘れないようにしましょう。

コツ 40 ▶ 首は両耳の真ん中につく

多くの場合、女性の首は実際よりかなり細くデフォルメされて描かれるため、構造を正確に描くのが非常にむずかしくなっています。首を正しい位置につけるにはどうしたらよいでしょうか。まずは悪い例を見てみましょう。

《②胸から腰》

はじめに基本立体モデルの胴体におけるアバラ、そのほかのバランスを見てみましょう。

デフォルメの度合は自由なので、あくまで目安ですが、鎖骨のつけ根から股までの２分の１がアバラの縦幅で、ウェストのくびれはその少し下、骨盤はその下のスペースに収まっています。大事なのは、ウェストから股までの距離が短くなって骨盤の入るスペースがなくならないようにすることです。

コツ41 ▶ アバラは全体のシルエットが大事！

基本立体モデルでは、アバラ全体のシルエットをドーム状の立体物として考えています。本書では、これを「アバラドーム」と呼びたいと思います。これを使うと、腕を上げた際のワキの下や、上体を描くデッサン力が格段に上がります。まずは形を覚えてしまいましょう！

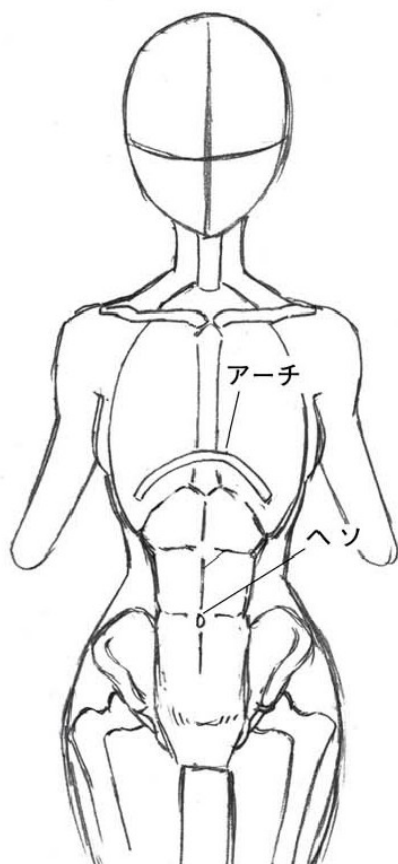
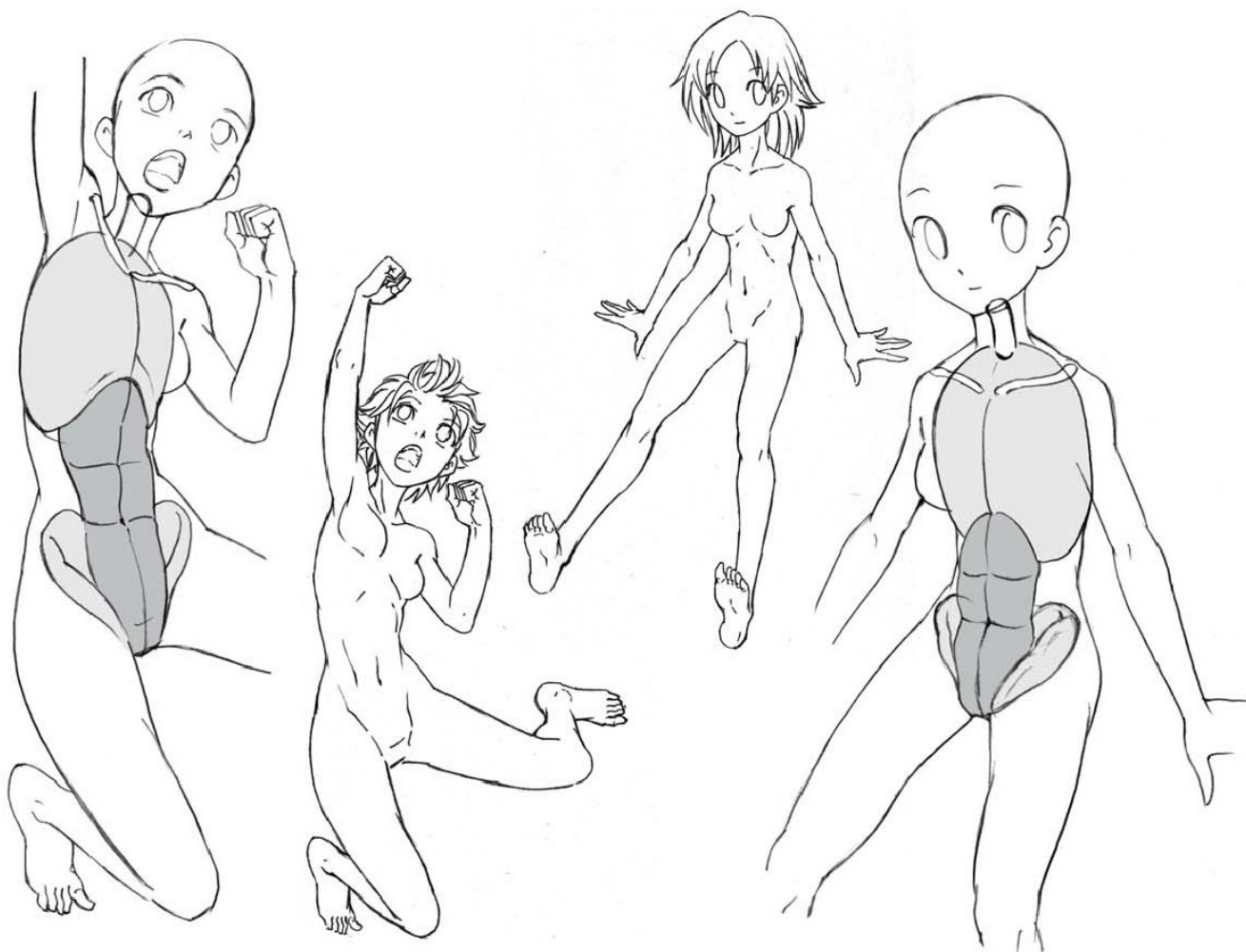
アバラドームとは

全体のシルエットは末広がりですが、最後は少し内側にすぼみます。

背中側はやや平らで、厚みはあまりありません。

下面には横隔膜というフタがあります。

背面は背骨にくっついています。

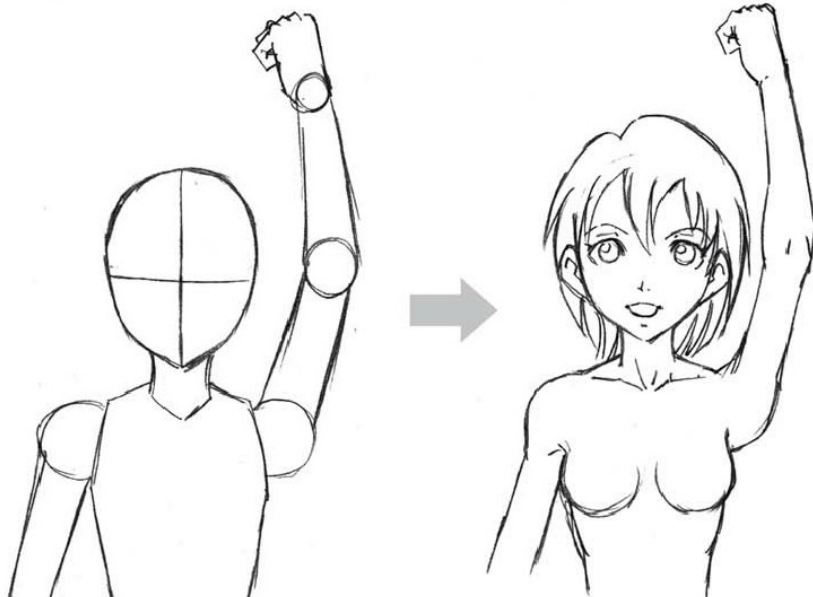
《③ 腹筋／腰》

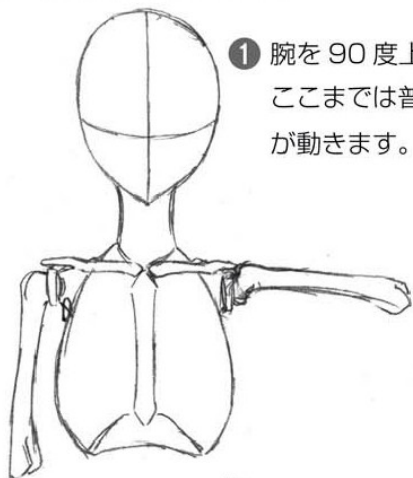
腹筋は内臓のつまったお腹のフタで、アバラドームの下側のアーチがそのまま腹筋のはじまりです。骨盤まで縦２列、横３段に分かれており、２段目と３段目の真ん中にヘソがあります。お腹に関しては腹筋以外に凹凸のつくような筋肉がないため、これだけを覚えてしまいましょう。イラストでの表現は前ページ上段左の基本立体モデルの絵のように、“縦のライン”のみを意識します。

腰まわりにある凹凸と表現

#《④ 肩／胸》

❖ ありがちな間違い

まず肩について、犯しやすいミスを見てみましょう。

❶ アタリにポーズをとらせる。　❷ 下描きに進む。

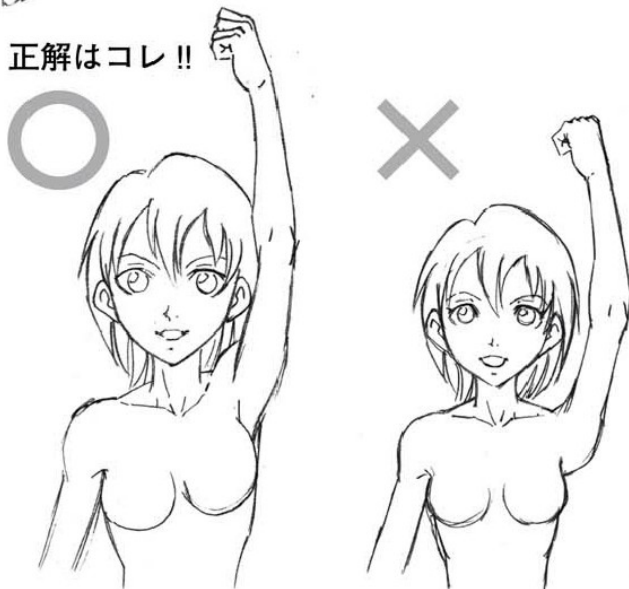
×

正しいように見えますが、じつは人間にはこういう肩の動きはできません!! ポーズ人形やアクションフィギュアを参考に描いたりすると、ミスに陥りがちですが、これは人間の肩のメカニズムを正しく理解すれば簡単に矯正できます。

❖ 肩のメカニズム

❶ 腕を 90 度上げてみます。ここまでは普通に腕だけが動きます。

❷ さらに腕を上げていきます。すると今度は鎖骨が動いて肩自体が上に上がってきます。

正解はコレ!!

○

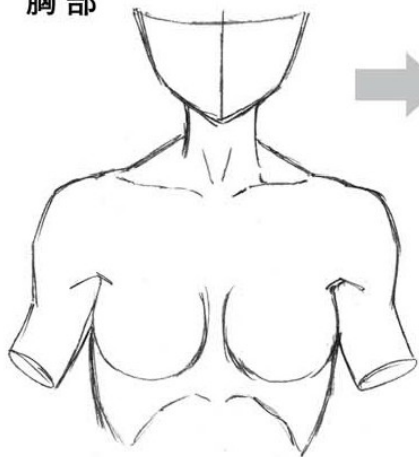
×

Point

見くらべてみれば一目瞭然ですが、正しい絵のほうは鎖骨が上がり、**肩自体の位置があごの上まで上がってきている**ことがわかります。また、鎖骨のつけ根を中心とした回転運動であるため、**肩は上がると同時にあご側にも引き寄せられ、肩幅は狭くなる**ことを覚えておきましょう！

コツ42 ▶ 肩と胸はつながっている

続いて腕・肩の動きを、胸とのつながりに注目して見ていきましょう。腕を上げたとき、胸もそれに合わせて持ち上がります。理由は筋肉の構造にあります。見てみましょう。

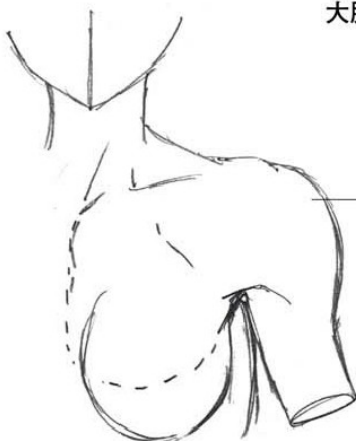
基本立体モデル
胸部

骨図

肩（上腕骨）

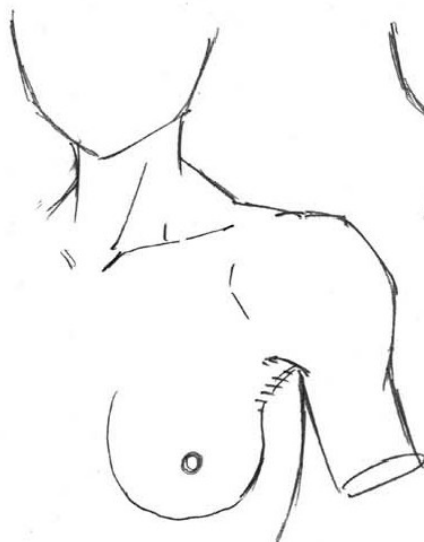
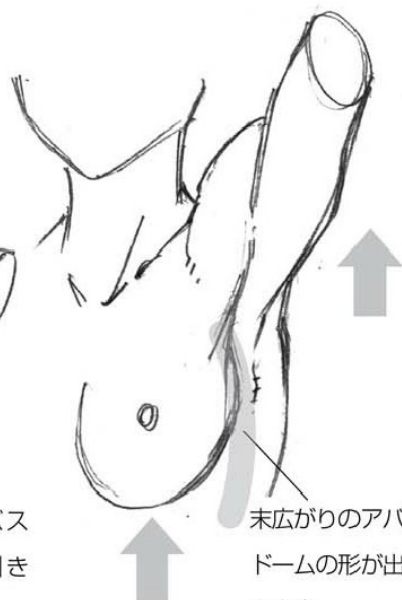
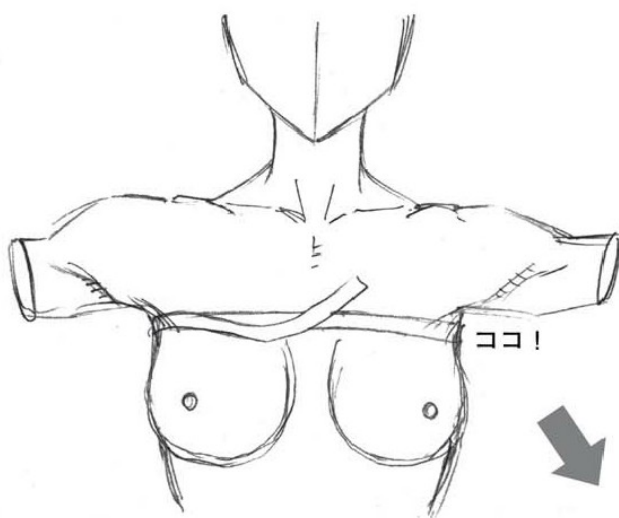
骨図では、肩の骨は腕の骨の一部です。しかし筋肉図では、肩（三角筋）と胸（大胸筋）は境目がハッキリせず、肩は胴体の一部に見えます。

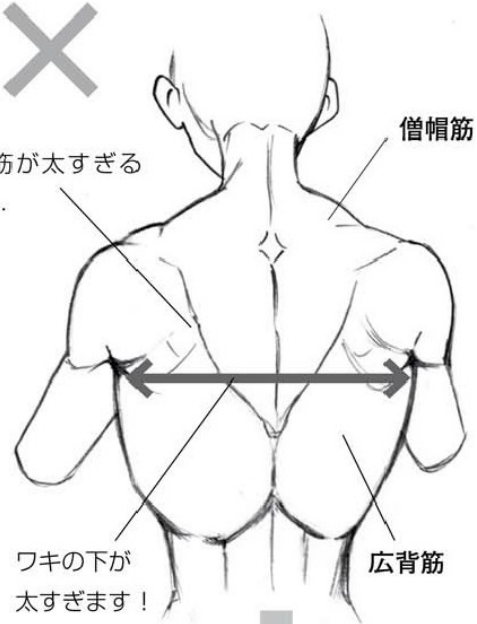
筋肉図

三角筋

大胸筋

前ページ
正解のイラスト

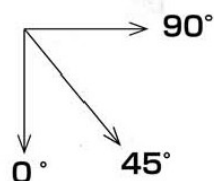
肩と一体になっている胸筋の上にバストはついており、肩→胸筋→バストという形で連動することになります。

それでは腕を上げてみましょう。
引き上げられる胸とともに、ワキの下にも注目して見てください。

コツ43 ▶ ワキの下は必ず細くする

Point
肩幅の目安は腕を下におろしたとき、ちょうどアバラをピッタリはさめるくらいにします！

コツ 44 ▶ 乳房は外側を向いている！

まずは下図を見てみましょう。乳房、特に乳首の向いている方向に注目して見てください。

次にアバラドームを見てみます。上から見るとアバラドームは楕円形をしています。

その表面、乳房のつくところに印をつけてみます。その印から垂直に乳房がつくので必然的に外側を向くことになります！

あくまで目安ですが、両乳房の開きは約 90 度。仮に人物が 45 度の斜めを向いていれば右胸は正面、左胸は真横になります。

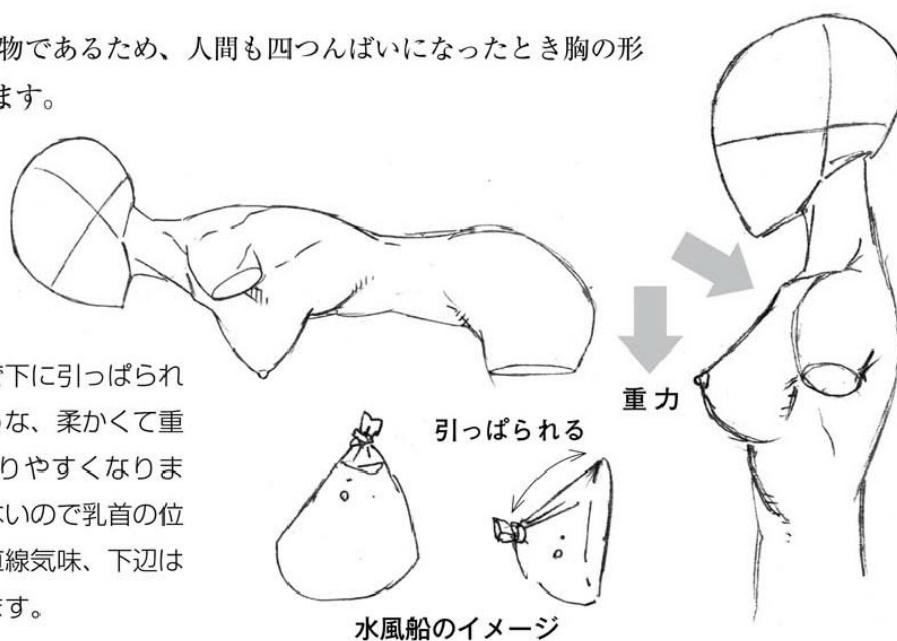
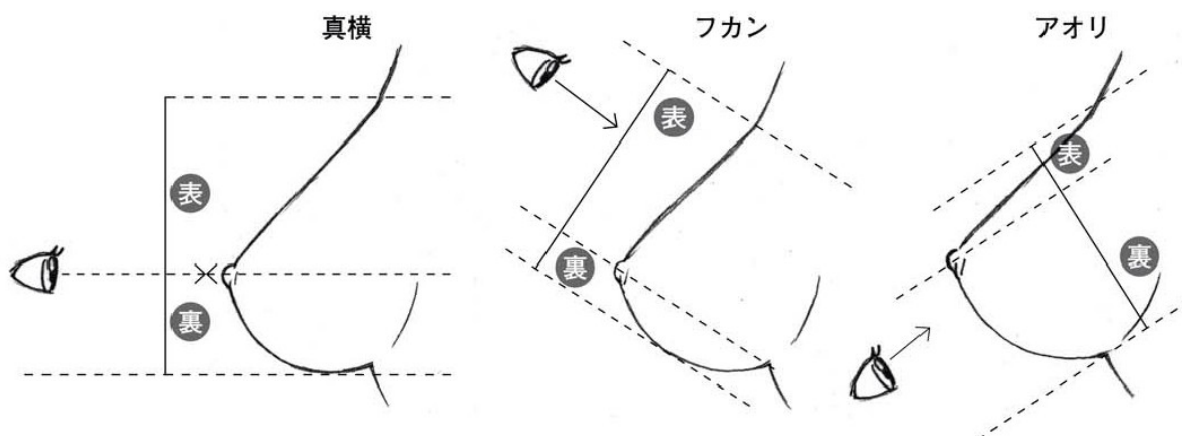
コツ45 ▶ 乳房は下を向いているとき一番均整がとれる！

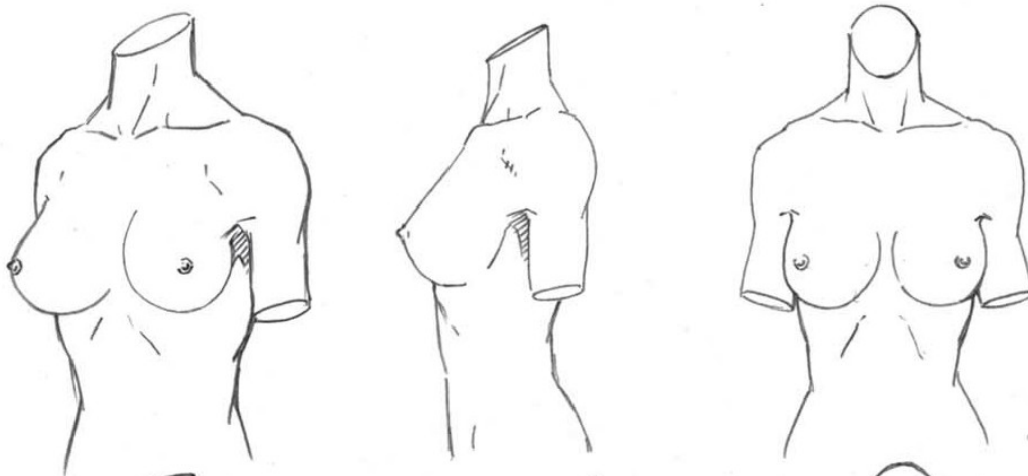
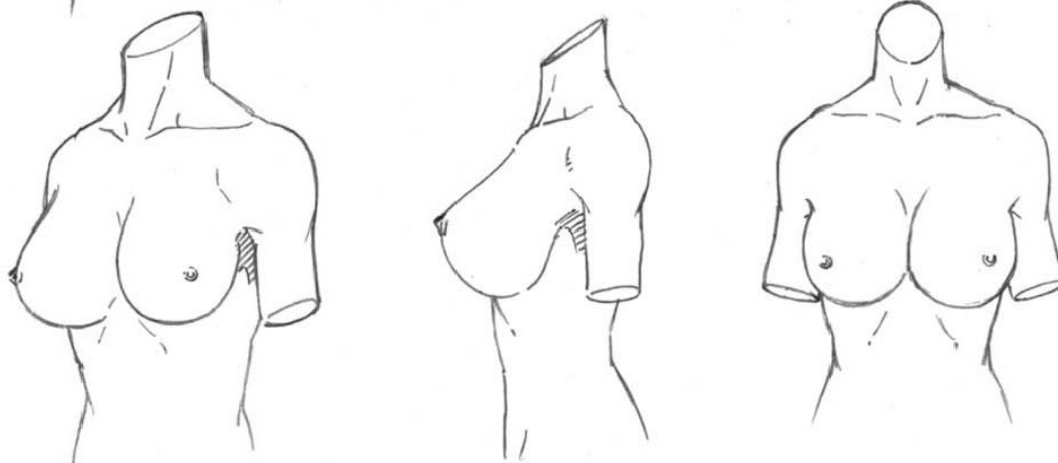
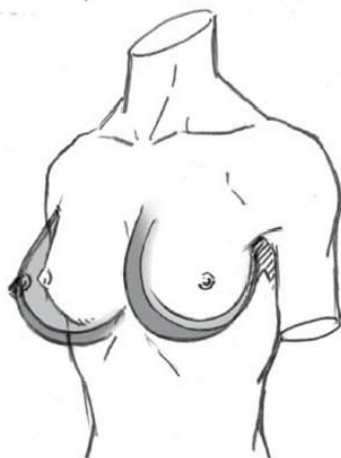
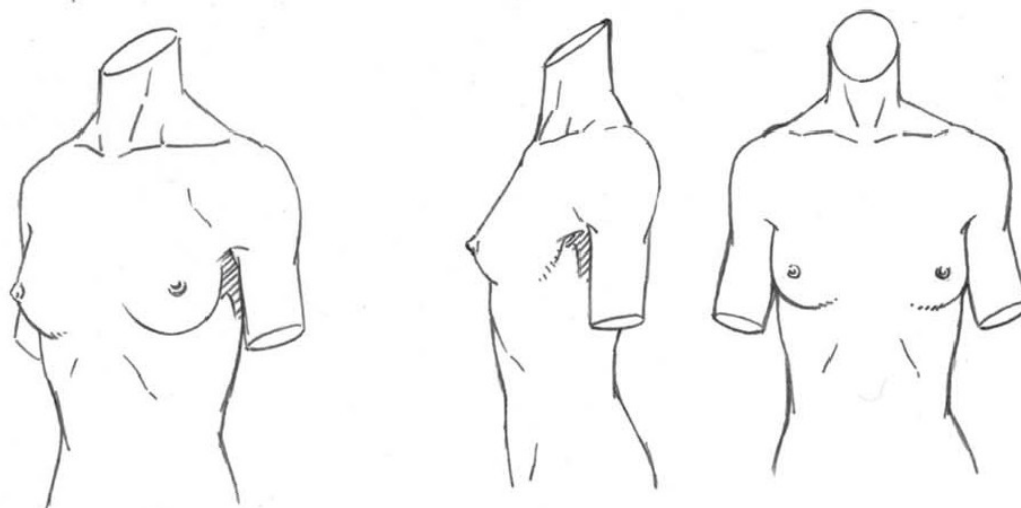
哺乳類はもともと四足歩行動物であるため、人間も四つんばいになったとき胸の形は一番均整のとれた形になります。

それが立ち姿勢になると重力で下に引っぱられた形になります。水風船のような、柔かくて重いものをイメージするとわかりやすくなります。ただし、垂れるわけではないので乳首の位置は変わらず、乳首の上辺は直線気味、下辺はぼってりふくらむ感じになります。

重力

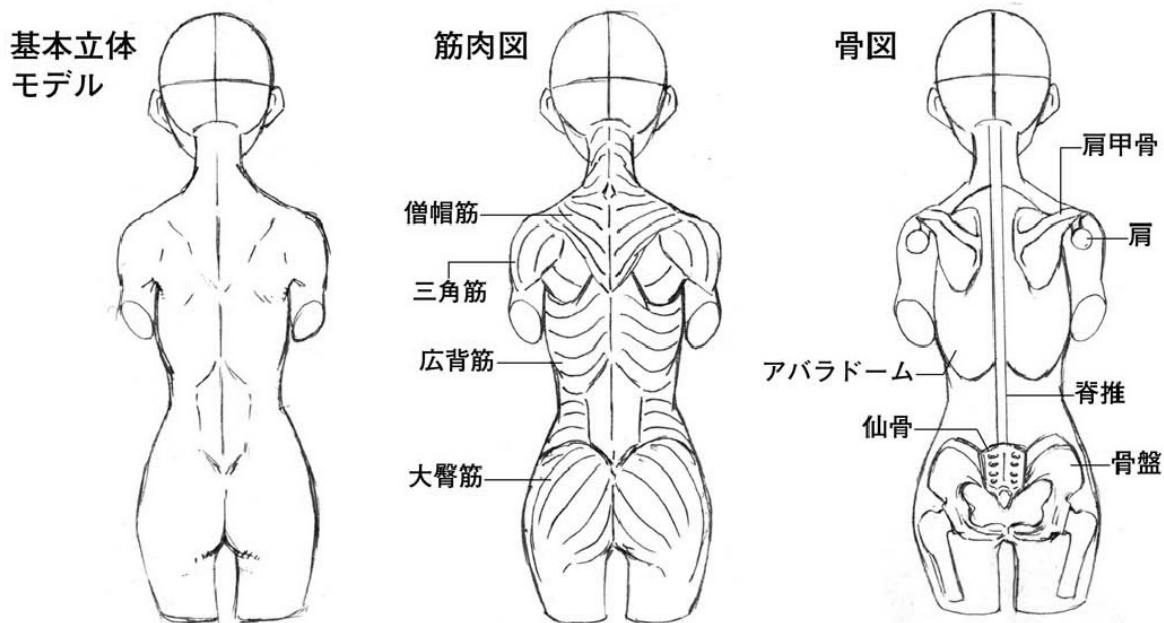
引っぱられる

水風船のイメージ

コツ46 ▶ 乳房を立体的にとらえる

上図は見る角度によって見える面積の違いを示したもので、下図はそれに対応した実際の見え方です。乳首を境に表と裏に分けると、見え方に大きな違いがあることがおわかりいただけたと思います。

❖ 胸のバリエーション

Check

標準をもとにボリュームを調節しますが、ポイントは主に胸の内側でボリュームを増減させるということです！

《⑤ 背中／尻》

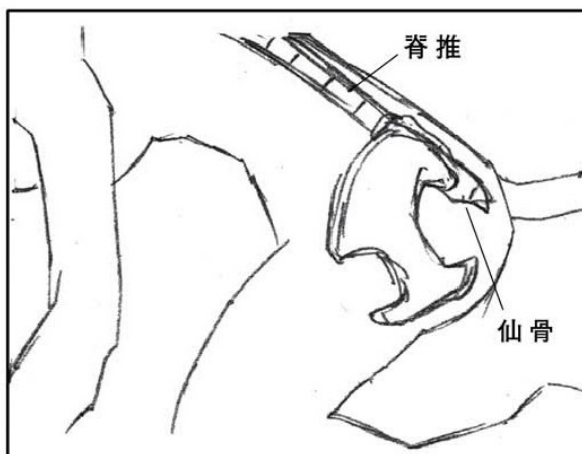
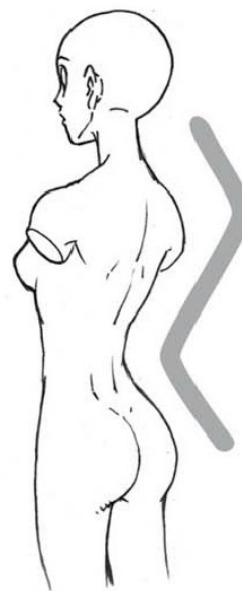
骨や筋肉の構造を見ると、基本立体モデルの凹凸がこれらに従ったものであるとわかります。

❶ 皮フの上から表現される肉体の凹凸。

❷ その凹凸はこのような筋肉によるものです。

❸ さらに筋肉はこういう骨格についています。

Check

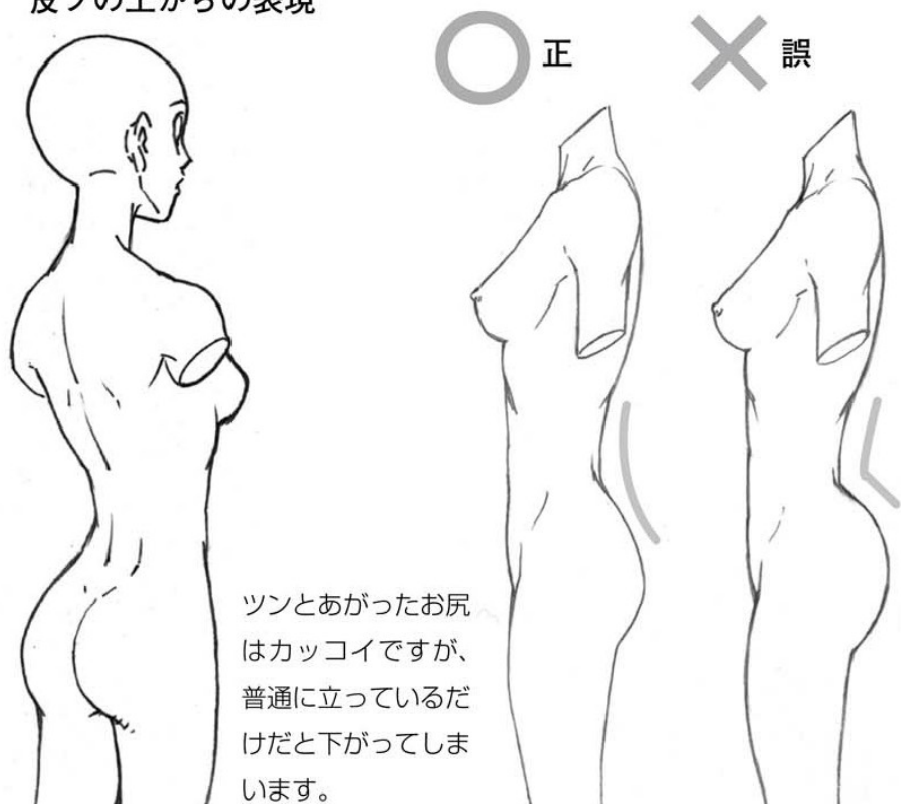
背骨の形状――なぜS字カーブなのか？

前述したように、人間の脊髄も骨盤も本来四足歩行用につくられており、背筋を伸ばして立つためには脊髄を大きくゆがませなければなりません。それがＳ字カーブです。

前かがみで太ももを前に出すと、脊髄と骨盤の中の仙骨が自然に並んでいるのがわかります。四足歩行のとき、人間の脊髄は真っすぐでした。

二足歩行で真っすぐ立つには、重い上半身のバランスをとる必要があり、脊髄を大きくゆがませなければなりませんでした。これがＳ字カーブです。

❖ 横から見たお尻のシルエットを覚えよう

皮フの上からの表現

○ 正　　× 誤

ツンとあがったお尻はカッコイイですが、普通に立っているだけだと下がってしまいます。

一見、「誤」のほうがぷりっとして見えるのですが、正しいのは左側のドロップ型のお尻です。
お尻は真っすぐ立つだけでなく腰を反らせ、つんと上げることによって、はじめてぷりっとするものなのです。

ぷり

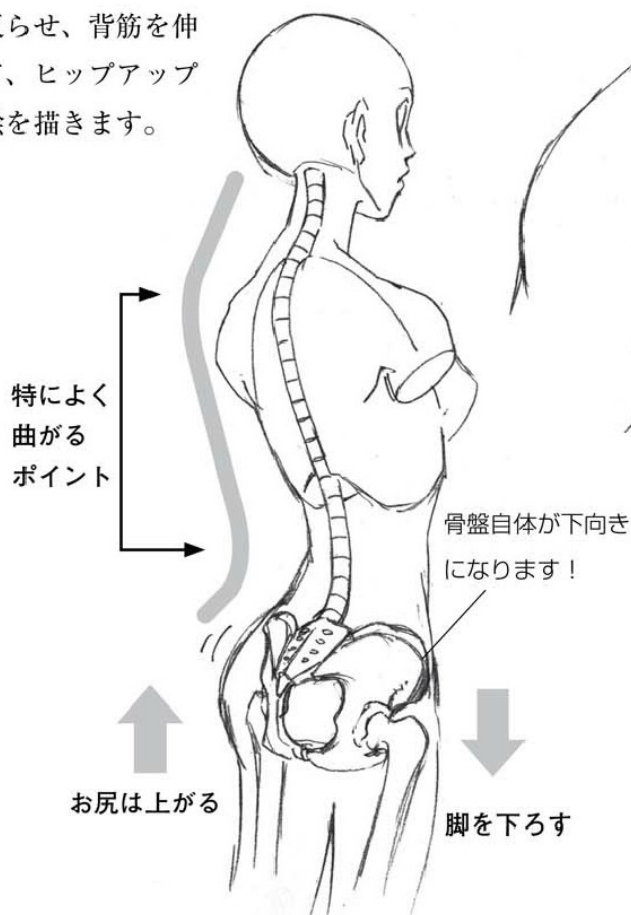
❖ それではお尻をぷりっとしてみましょう

腰を反らせ、背筋を伸ばして、ヒップアップした絵を描きます。

特によく曲がるポイント

骨盤自体が下向きになります！

お尻は上がる

脚を下ろす

S字カーブがより強調されます。

お尻の下側はラインを引かない。引くとお尻が垂れているように見えてしまいます。

股の奥行きも意識しよう！

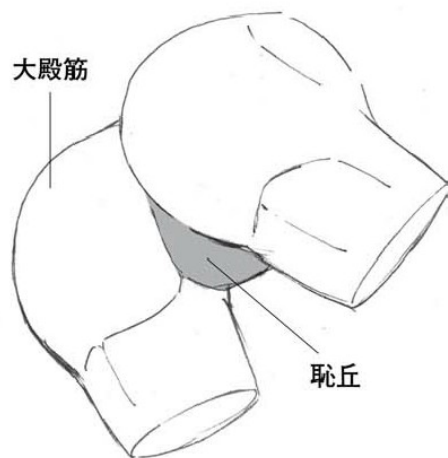
❖ お尻に注目しながら、いろいろなポーズを見てみましょう

あごを上げているので強力なフカンに見えますが、イラスト① のアイレベルは女性の耳のあたりにあり、じつはたいしたフカンではありません。そこからさらに腰を反らせているため、お尻の表現はあまりフカン気味にしないほうがよいのです。

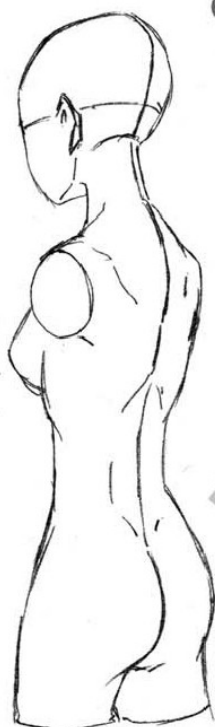
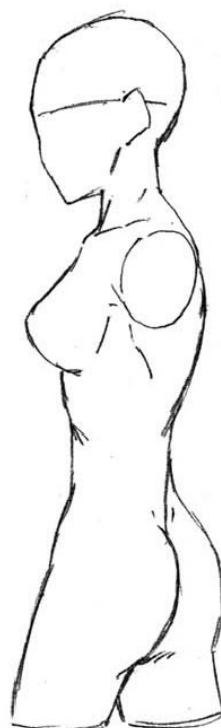
イラスト① を基本立体モデルに描きなおして、筋肉の動きを見てみます（右図）。大殿筋の動きに注目してください。思いきり後ろに脚を引いた左側はアオリの表現、前に出した右脚側はフカンの表現になって、見え方も高さも互い違いになっています。

歩いたり走ったりするときに有効なお尻の表現なので、ぜひ模写して覚えてしまいましょう。

イラスト② は完全にアオリの絵です。脚を開いて前に出すことで、最もお尻を強調し、よく見えるアングルとなります。

イラスト② を基本立体モデルに描きなおしてみましょう。脚を開いたり下から見たりすると、大殿筋の間に恥丘という三角のスペースが見えてきます。セクシーな絵を描いたりする場合、とても重要な部分なのでしっかり覚えましょう。恥丘はそのまま腹筋につながっています。

コツ47 ▶ 正中線を使って体をひねる

人間の場合、どこかの関節で一気に大きくひねることはできません。胴体でいえば、脊髄のひとつひとつが少しずつ回って、最終的に上半身と下半身がひねられます。

❶ 体に正中線を入れます。背面の正中線がすべて見えています。

❷ 上体をひねっていきます。アバラのある箇所はひねりにくいので、腹部が主に動きます。お尻の上の部分以外の正中線が輪郭と重なっている状態です。

さらにいえば、正中線が輪郭と重なって両方とも見えなくなる部分をある程度とってあげると、自然な感じになります。

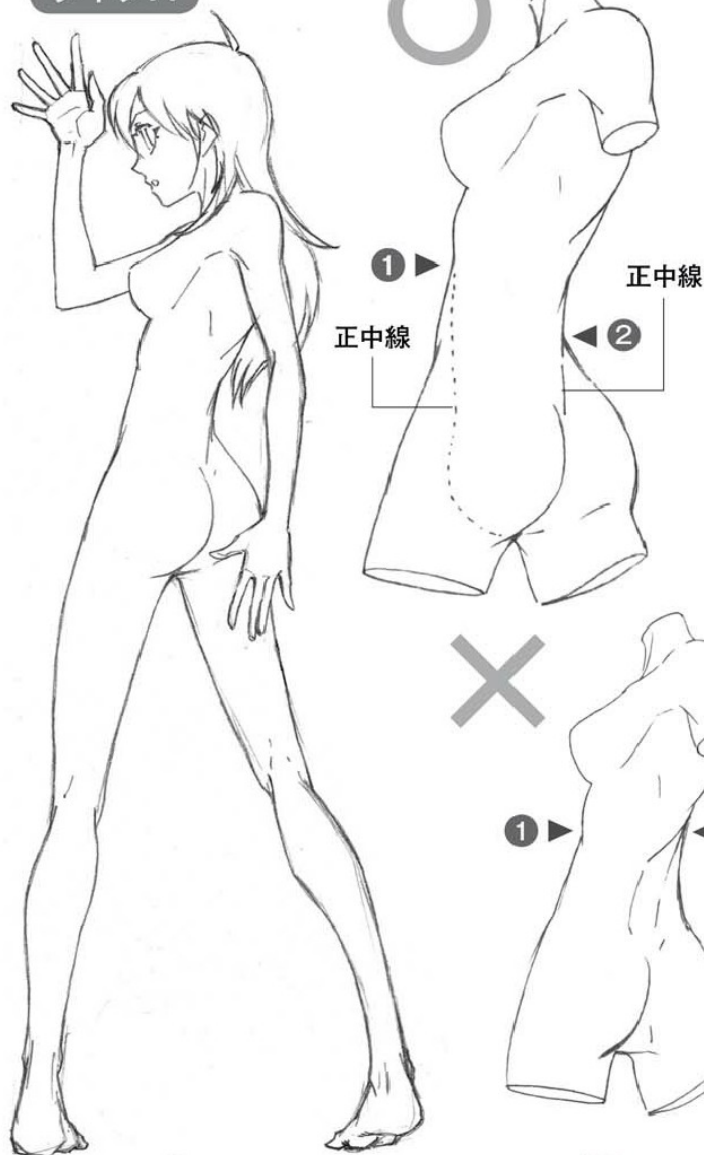
Check

ひねるときは、**前面と背面の正中線が同じ高さのところで同時に両方見えることは絶対にない**ので注意しましょう！

前面の正中線と背面の正中線が、両方とも見えている。

❸ さらにひねります。上体前面の正中線が見えてきます。下半身は動いていないので、正中線がちゃんとつながるように、腹筋のところで輪郭と合流します。

❖ ひねりの作例

体の表裏にある正中線、見えないところまで想像してみましょう！

タイプA のイラストは、表と裏の正中線の意識が必要なタイプです。トルソを取り出して表と裏の正中線を入れてみます。

上半身の正中線は、ほぼ輪郭と重なっており、前面の正中線は❶から裏に入っていき、背面の正中線は❷から表面に見えてきます。

Point

ポイントは❶と❷の**高さをずらすこと**です。表と裏の正中線が同時に見えることはありませんが、左図のように❶と❷の高さがそろってしまうと、表の正中線が消えた瞬間に、裏の正中線が見えることになり、人体として無理があるポーズになってしまいます。

タイプB のイラストは、１本の正中線さえ意識すればいいタイプです。トルソを取り出して正中線を入れてみます。

胸の谷間を通るため、バストの傾斜にはとらわれません。また、ひねり方を均一にせず、アバラのある区間や骨盤のところはゆるやかに、アバラと骨盤の間の背骨しかない区間は、それより大きくひねるなどのメリハリをつけましょう。

コツ48 ▶ 前屈、反るときは曲がるポイントがある

反る

ポイント

前屈

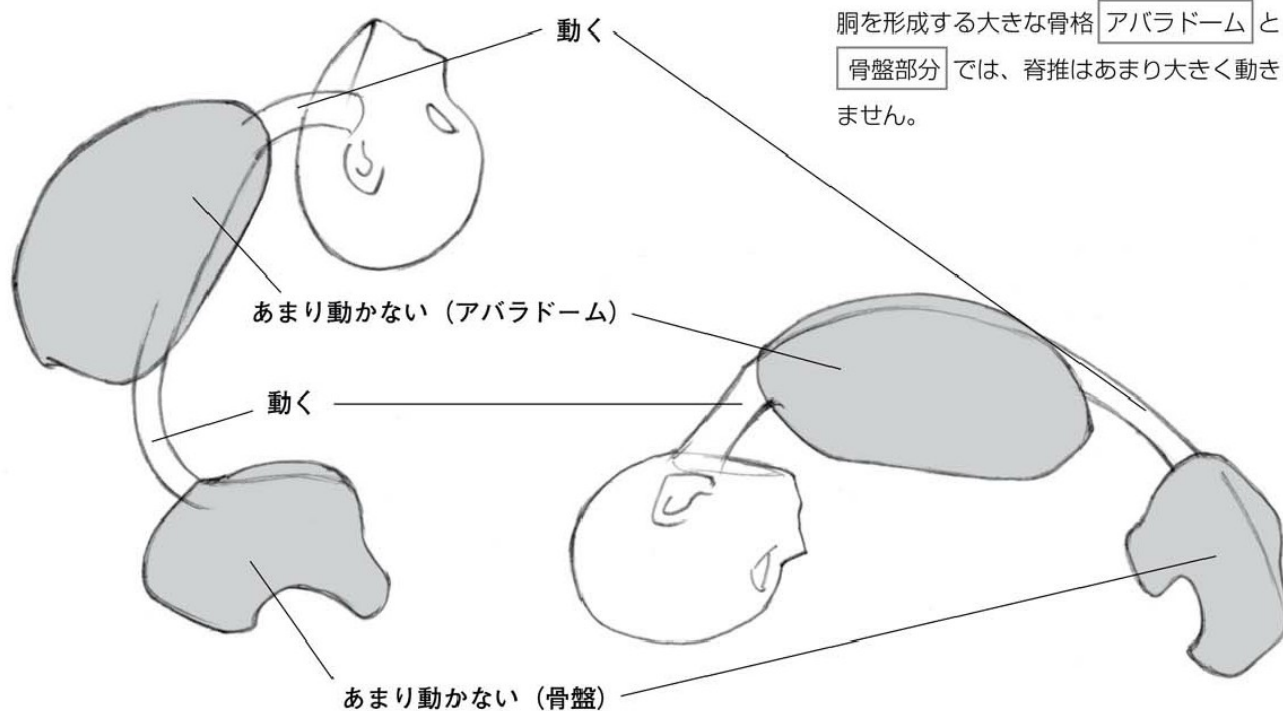
ポイント

ポイント

アバラドームの横側の終わり、腹筋の１段目と２段目の間で急激に角度が変わります。

曲がるポイントは後頭部のつけ根とアバラドームの終わりと脊推と骨盤の間で、ここで急激に角度が変わります！

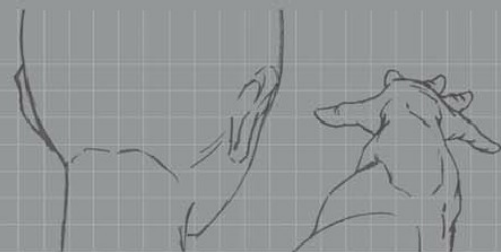
内部構造から可動領域を知る

胴を形成する大きな骨格 アバラドーム と 骨盤部分 では、脊推はあまり大きく動きません。

❖ 反りの作例

タイプA のイラストは、全身を最大限に反らせています。首、アバラの終わり、骨盤の手前など、コツによる曲がるべきポイントで強く曲がっていることがわかります。

上側にお腹をふくらませて見えるようにすると、胴長になったり、体の裏表が破綻したりしやすいです。
もっと反りたい場合は、首をさらに反らし、顔をアオリの表現にしてみましょう。

タイプB のイラストは、フカンの表現でとても反っているように見えますが、背骨を入れてみるとそれほどでもありません。全体のアタリをとり、頭部をとって背骨のアタリを軽く入れると正確に描けます。体を深く重ねるコツも合わせて使用しましょう。

腕・手

腕は比較的覚えやすく、メカニズムを知ればマスターは簡単です。ですがその先にある手、拳はとても複雑で理屈を知っても上手く表現できるようになるまでには時間がかかります。落書きでも練習でも、手を描けるチャンスのあるときは積極的に描き続けましょう。一般に、スラスラと描けるようになるためには1万回ぐらい手を描く必要があるといわれます。画力の差は手が描けるかどうかに現れるものです。ぜひ皆さんしっかり学んで高い画力を身につけていきましょう。

女性の腕のとらえ方

筋肉図

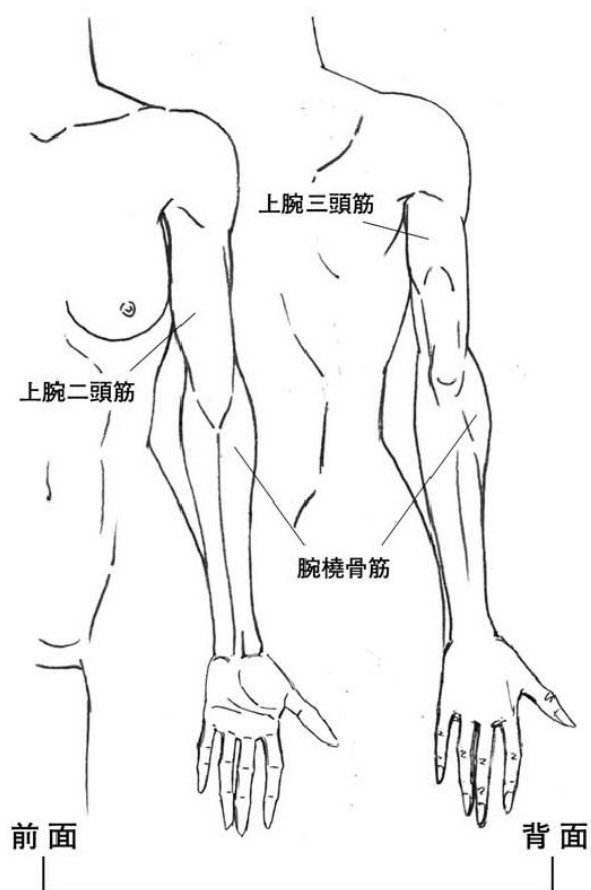
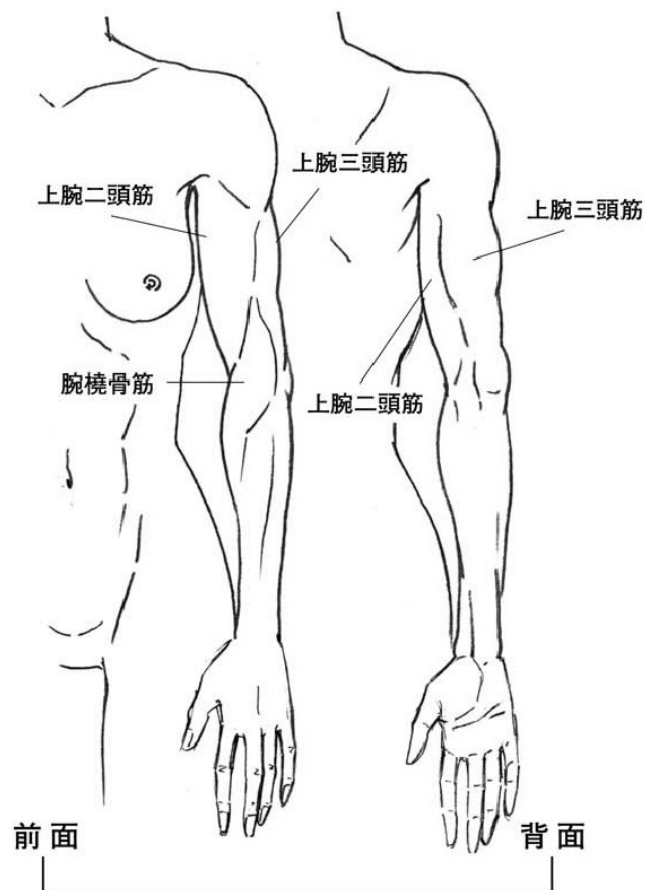
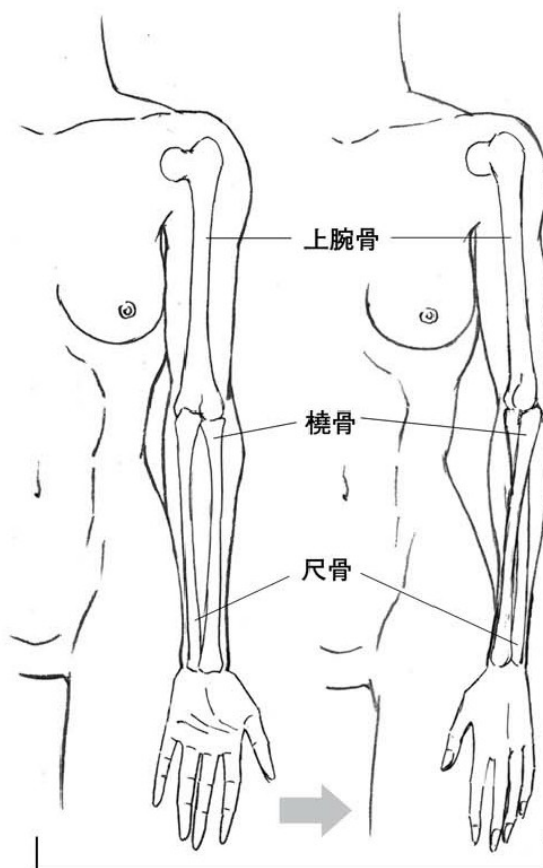
基本立体モデル

イラストでの表現

凹凸をおさえて、女性らしさを意識する。

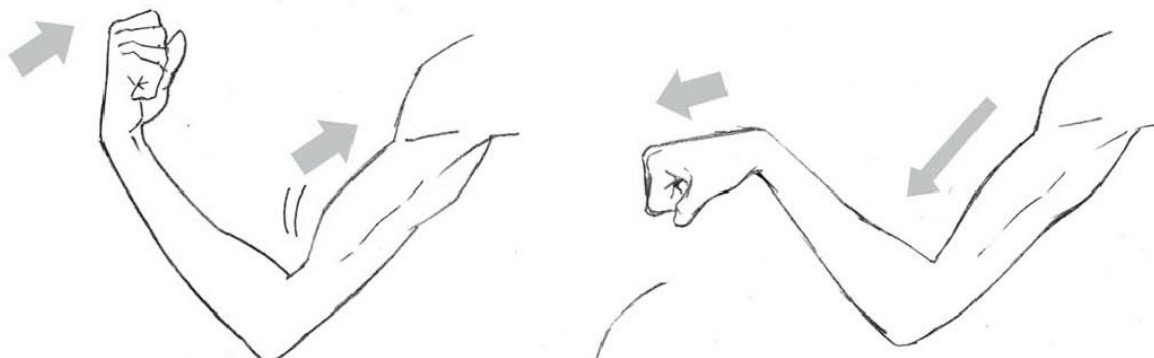
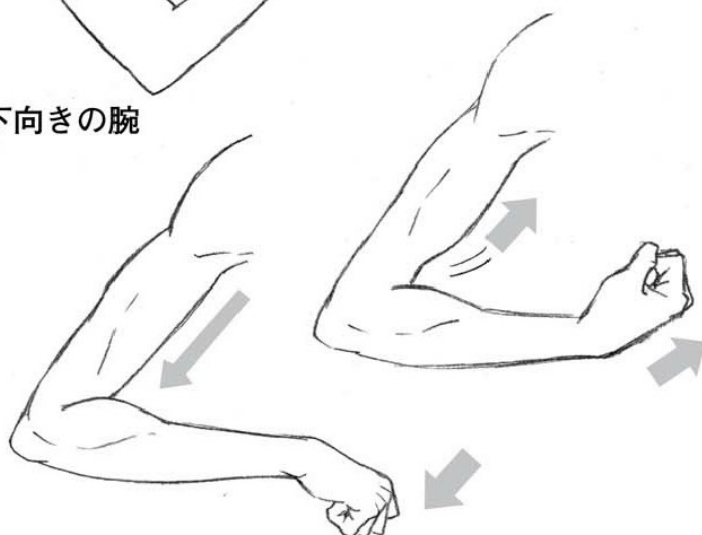
女性らしい柔かい肌を意識するので、輪郭の内側の凹凸を線で表現することはほとんどありません。このページの作例程度と考えましょう。それだけ確かなデッサン力で輪郭を表現しなければ、関節の位置などがあいまいになり、非常に形が崩れやすくなります。

《腕》

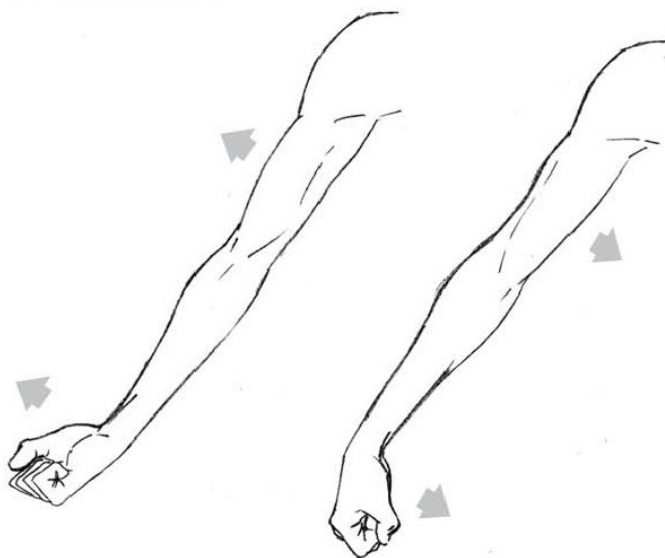
まずは基本立体モデルの腕のつくりとメカニズムを見てみましょう。

手の平を前面に向けている。

手の平を背面に向けている。

手の平を前面から裏に返す。

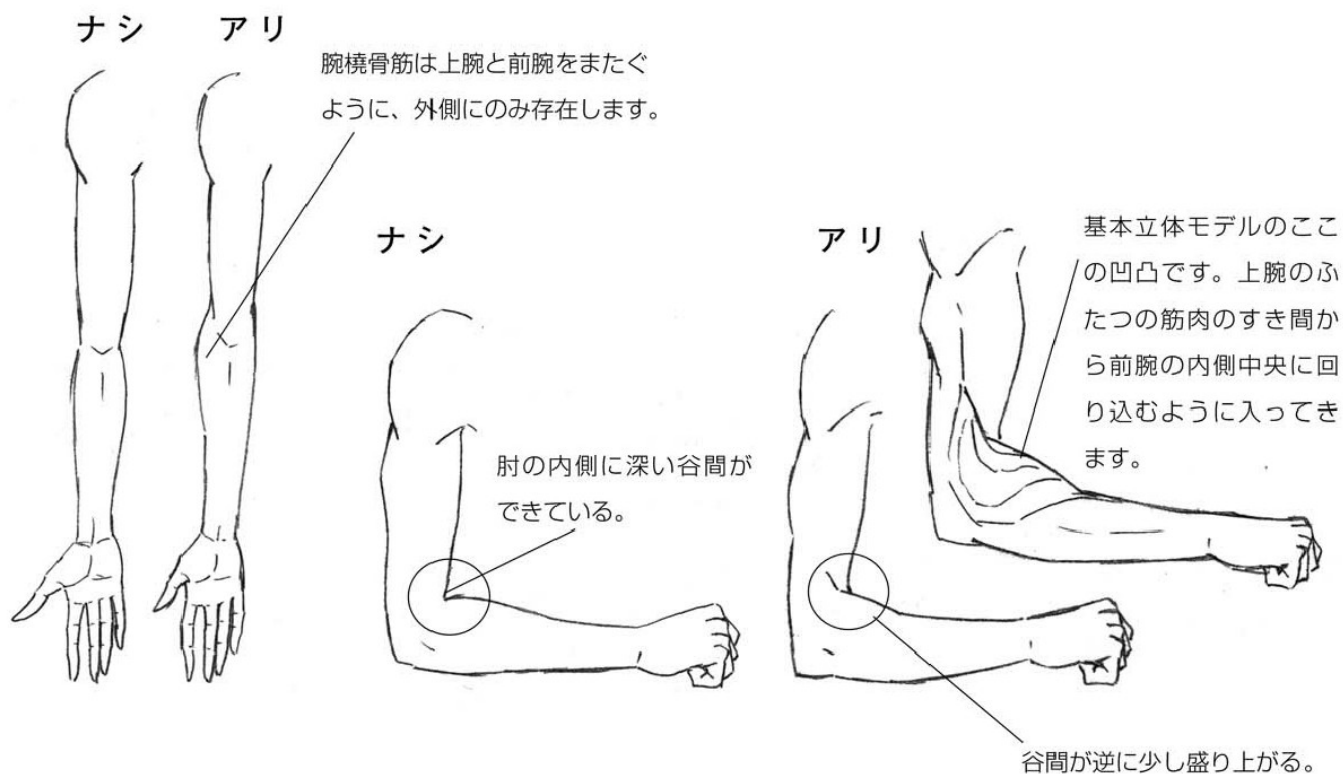
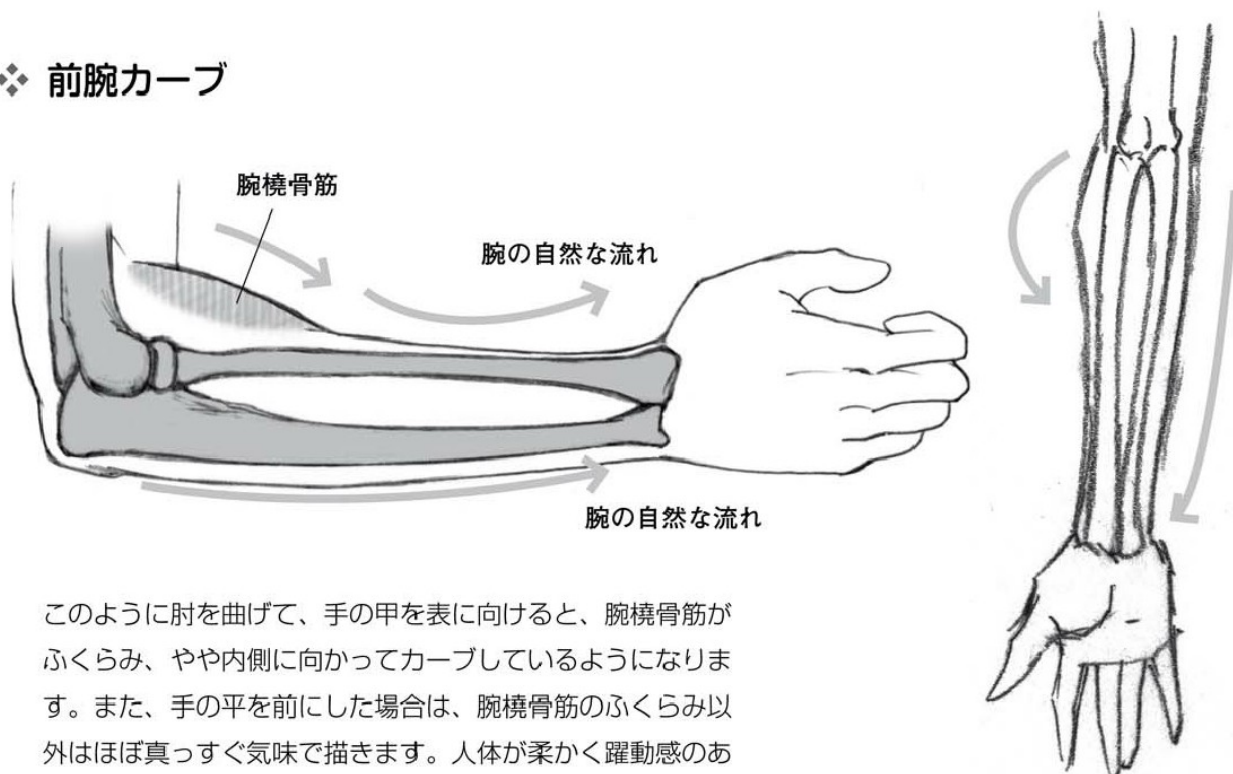
コツ 49 ▶ 手首をねじると上腕の見え方も変わる

離れているので一見あまり影響がなさそうに思えますが、実際は手首の向きと上腕二頭筋の動きは連動しています。各パターンを勉強してみましょう。

❶ 上向きの腕

❷ 下向きの腕

Check

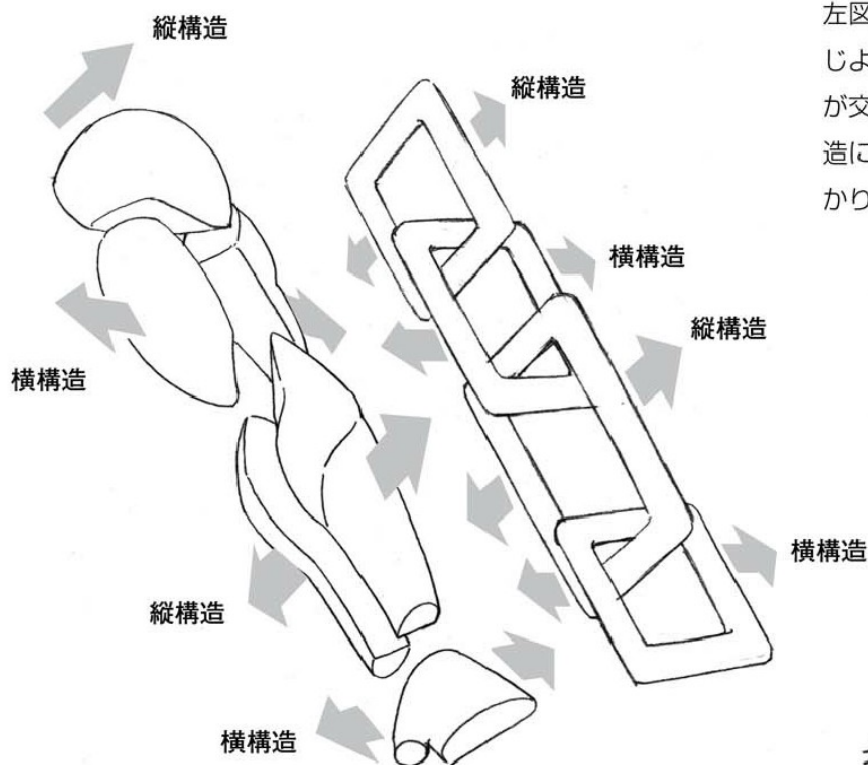
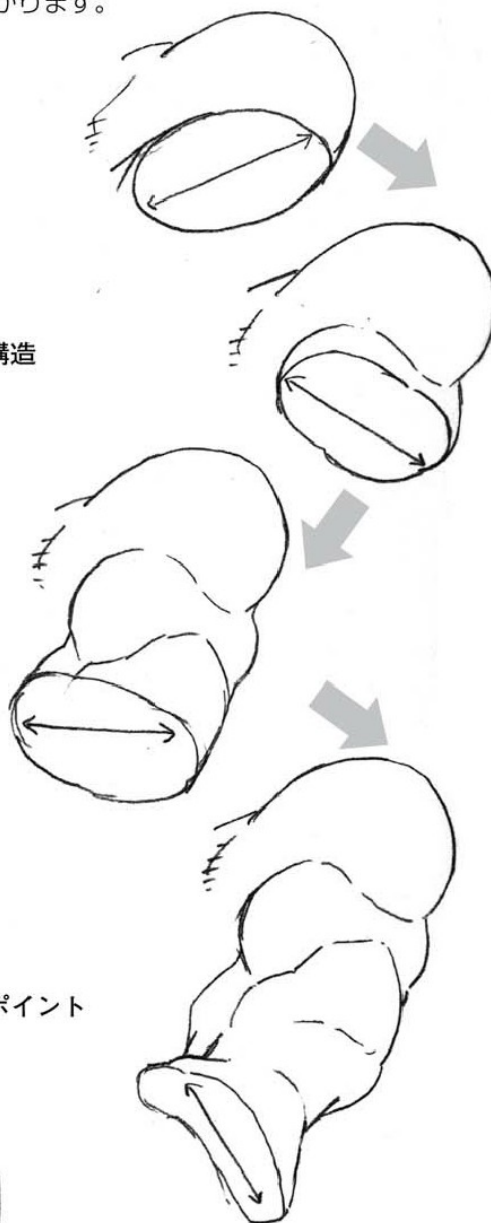
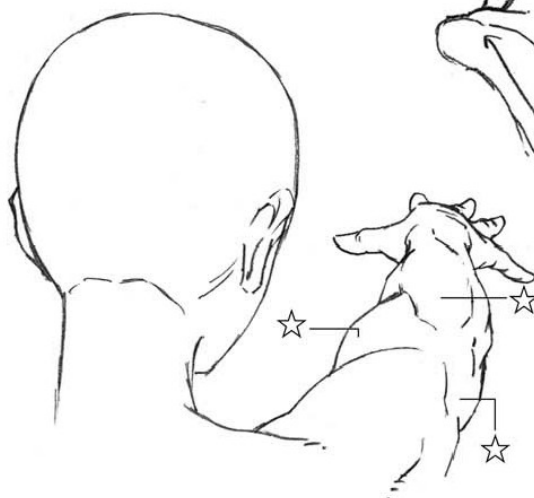
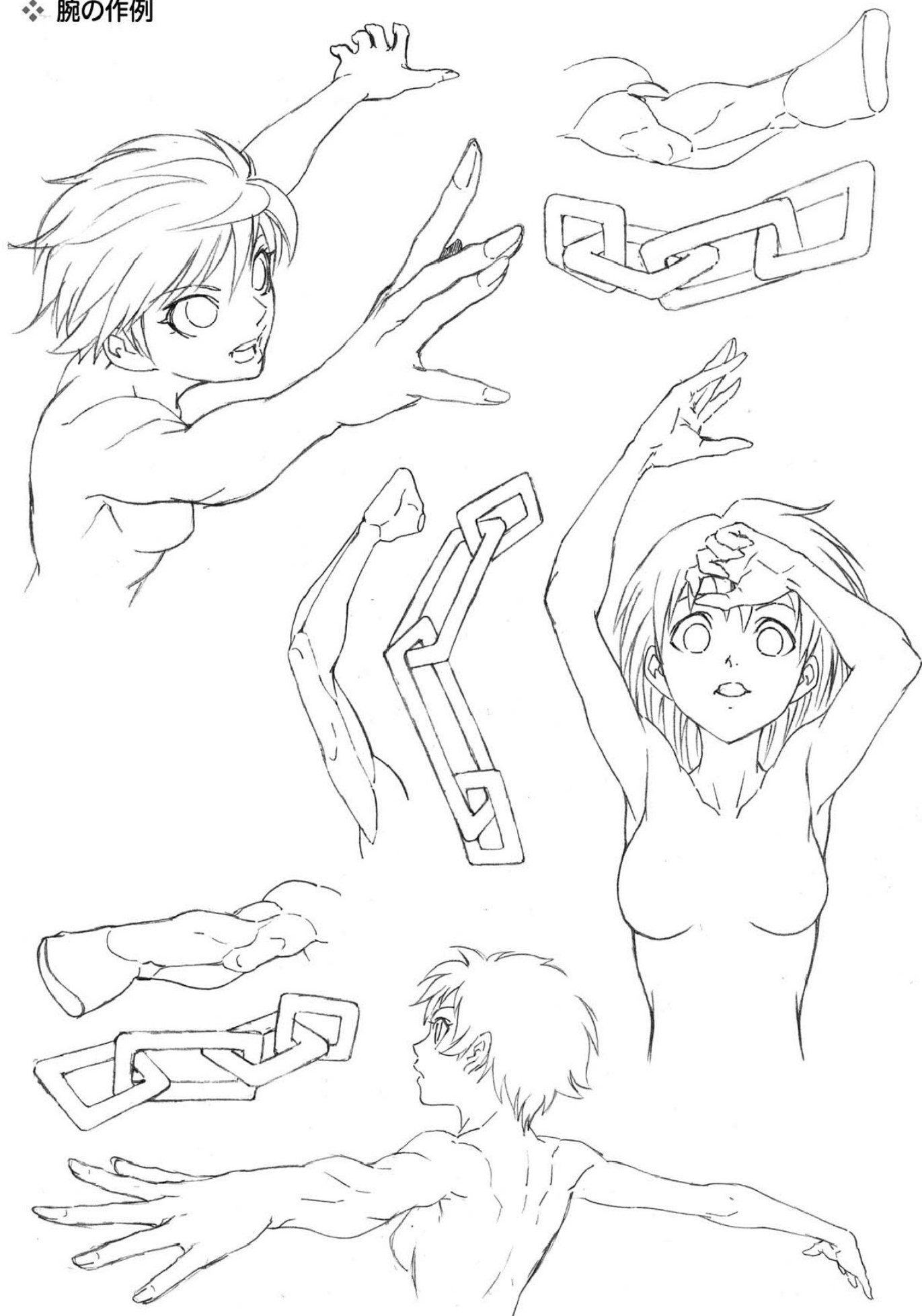
肘を曲げているとき、手首を内側に向けると上腕二頭筋が収縮しますが、肘を伸ばしているときは収縮はせず、ただ上腕二頭筋の向きが上から下向きになります。

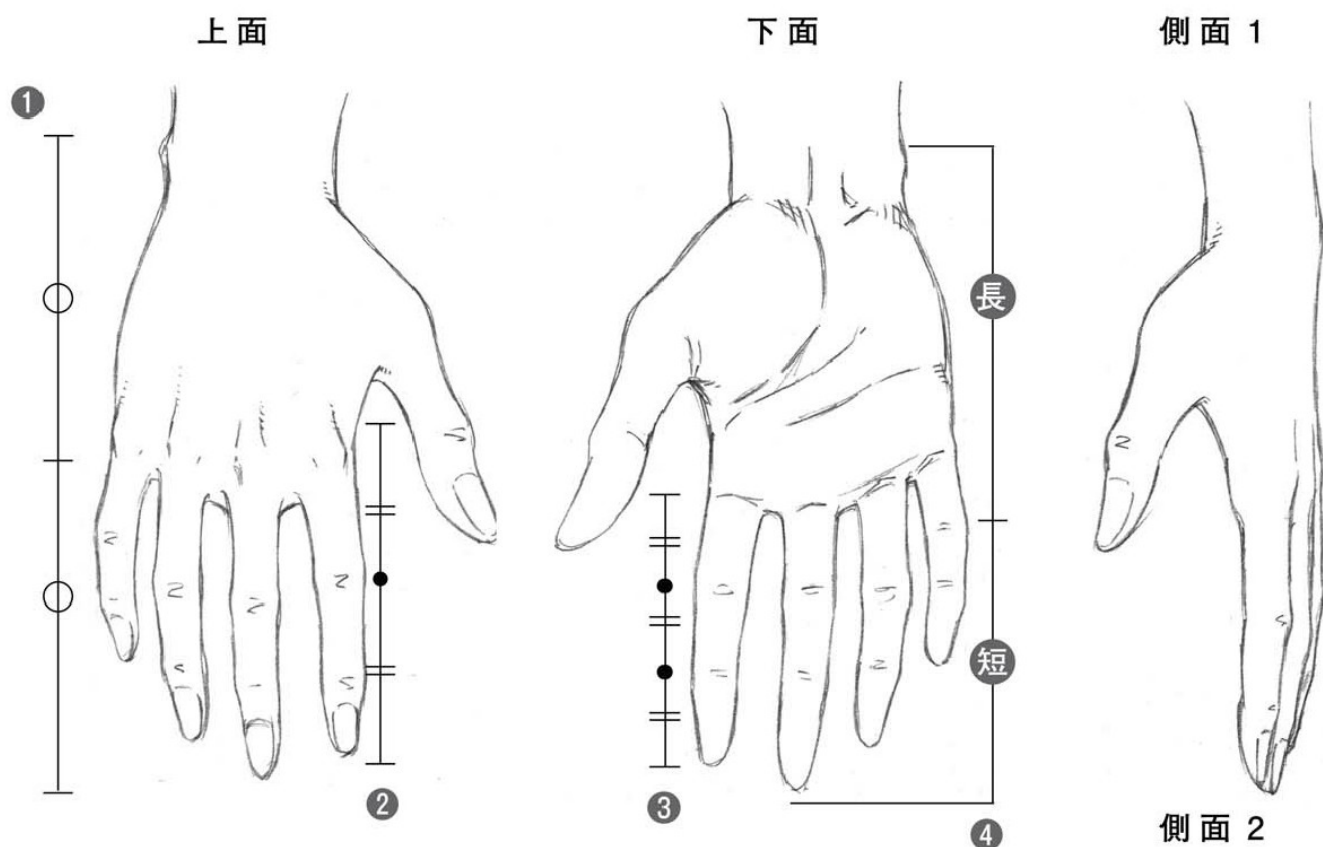
❸ 伸ばした腕

コツ50 ▶ 腕橈骨筋を使いこなせ！

ここを使いこなすと腕のシルエットが自然になります。それでは腕橈骨筋があるときとないときで、シルエットがどう変わるか見てみましょう。（正確には、腕橈骨筋と長橈側手根伸筋を合わせたブロック）

❖ 前腕カーブ

このように肘を曲げて、手の甲を表に向けると、腕橈骨筋がふくらみ、やや内側に向かってカーブしているようになります。また、手の平を前にした場合は、腕橈骨筋のふくらみ以外はほぼ真っすぐ気味で描きます。人体が柔かく躍動感のあるものに変わるので、ぜひ覚えておきましょう！

手の平を表にすると、やや真っすぐ気味になる。

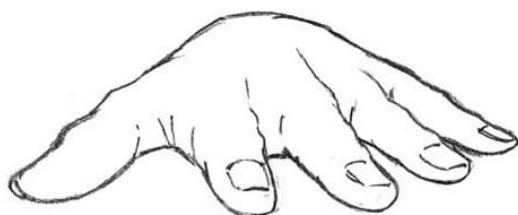
コツ51 ▶ 腕のつくりは鎖と同じ

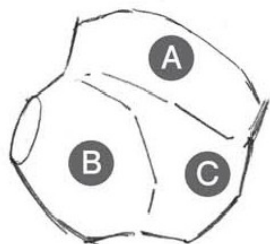
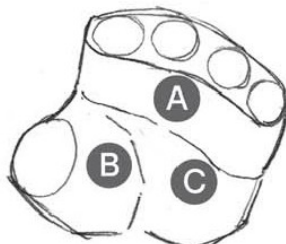
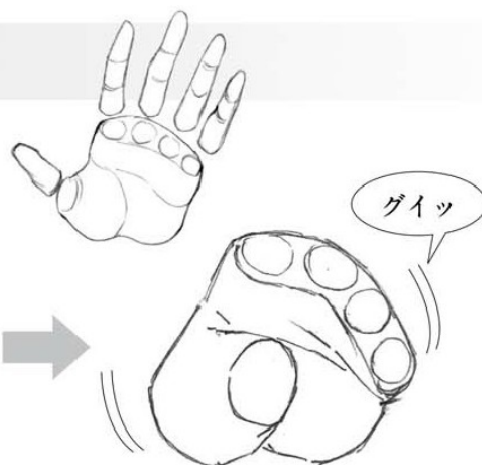
どういうことなのか理解していただくために、基本立体モデルの凹凸をパーツごとに分解して、鎖の構造とくらべてみましょう。

❖ 腕の作例

《手》

それではまず、基本的な形を覚えてしまいましょう。

❶ 手の甲から見て、手首の関節から中指のつけ根の関節までの距離と、中指のつけ根の関節から指先までの距離は等しくなる。

❷ 指のつけ根の関節から指中央の関節までの距離と、そこから指先までの距離は等しくなる。

❸ 手の平側から見て、指の関節は指を３等分している。

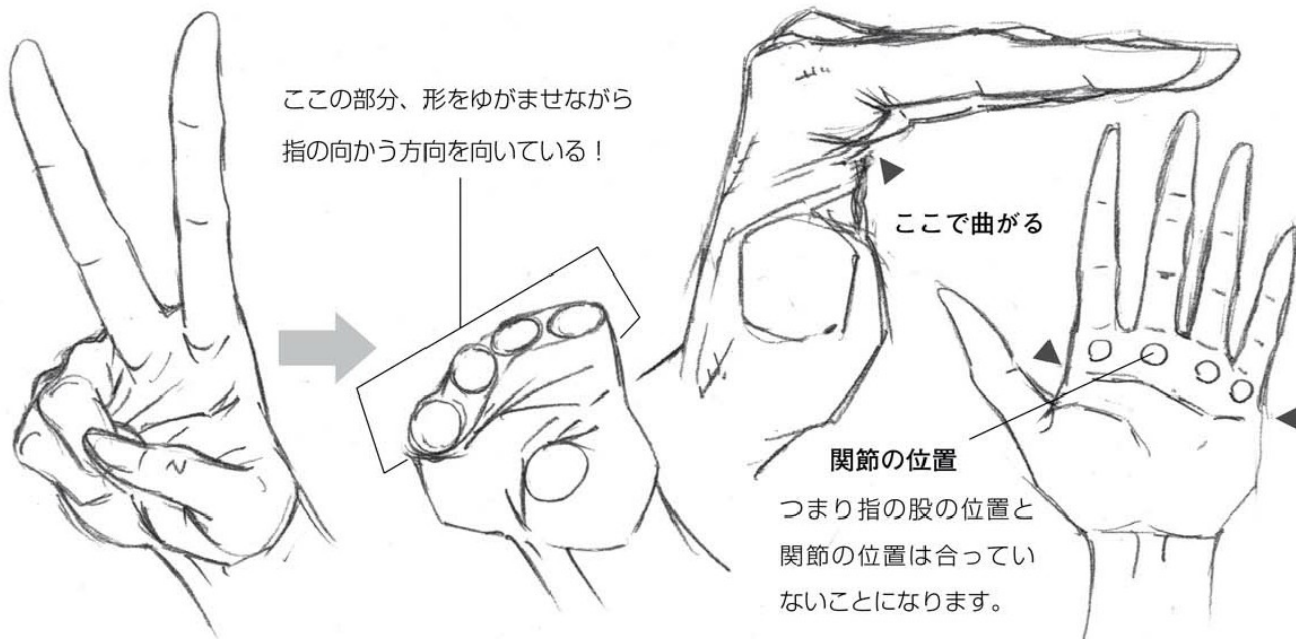
❹ 手の平側から見て、手首の関節から中指のつけ根とそこから指先まででは、手の平部分のほうが長くなる。

コツ52 ▶ 指をとって考える

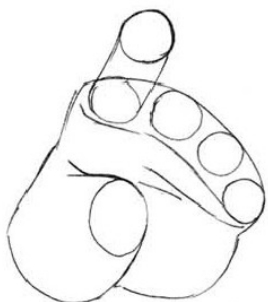
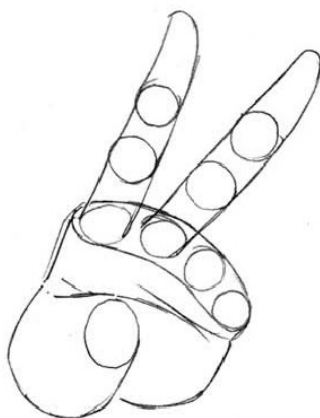
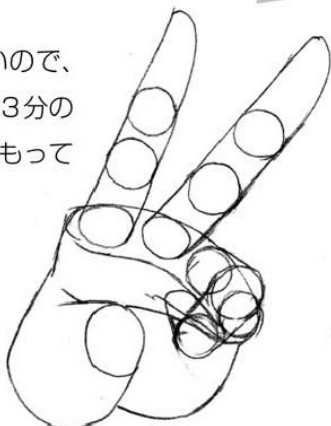
それでは実際の作画方法ですが、このコツがとても重要です！

まず指をとった手の平を３つのブロックに分けて考えます。

このパーツは上から見ると４本の指のつくスペースがありますが、先に述べたとおり関節はこの Ⓐ の中にあります。

そして任意の方向に指を向かわせるべく形をねじります。

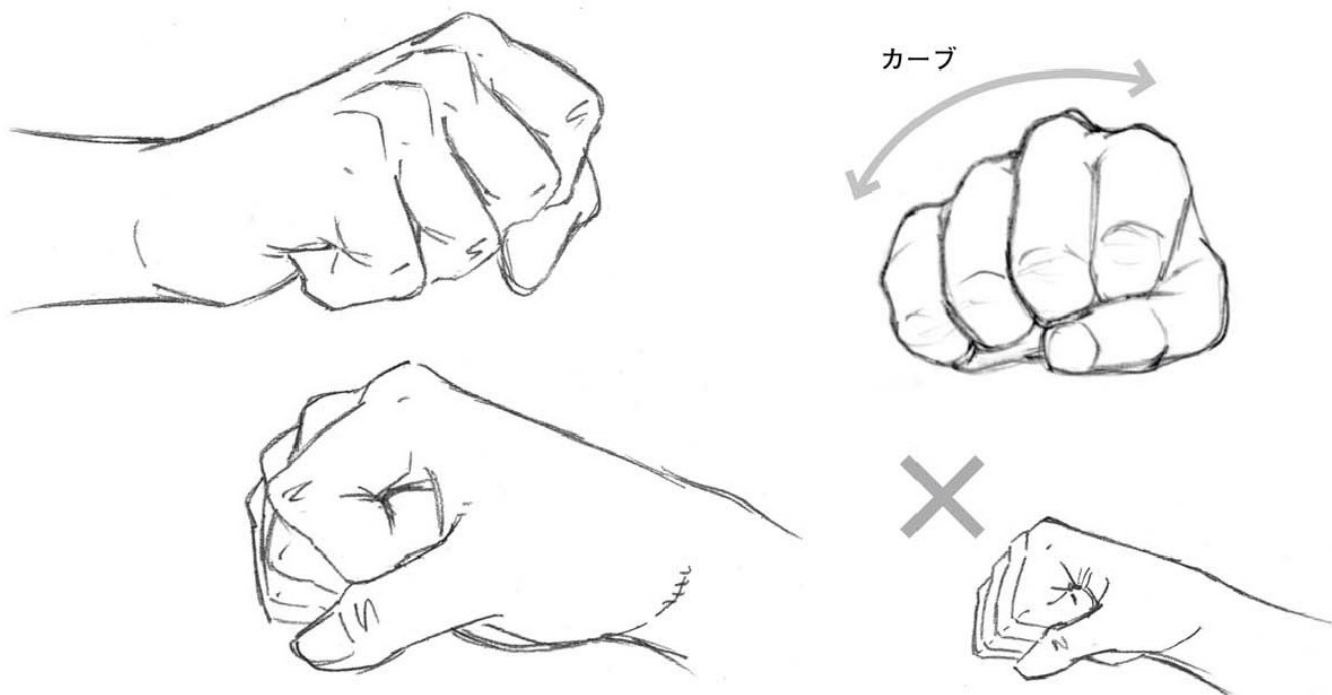
❖ 親指はほかの指と動きの方向が違う

本来指は、❶の関節からはじまっているといってもいいでしょう。しかし、❷の関節までが手の甲に埋まっているため、小さい可動域になってしまいます。ところが、親指だけは独立した位置についており、❸の位置から大きく動かせます。

コツ53 ▶ 手の平の指のつけ根には関節がない！

前ページ、上段の図を見てください。手の平の指のつけ根にはシワはついてますが、甲側から見ると関節のふくらみは完全に手の平の中に入っています。

コツ54 ▶ 指の関節には球を入れて描く

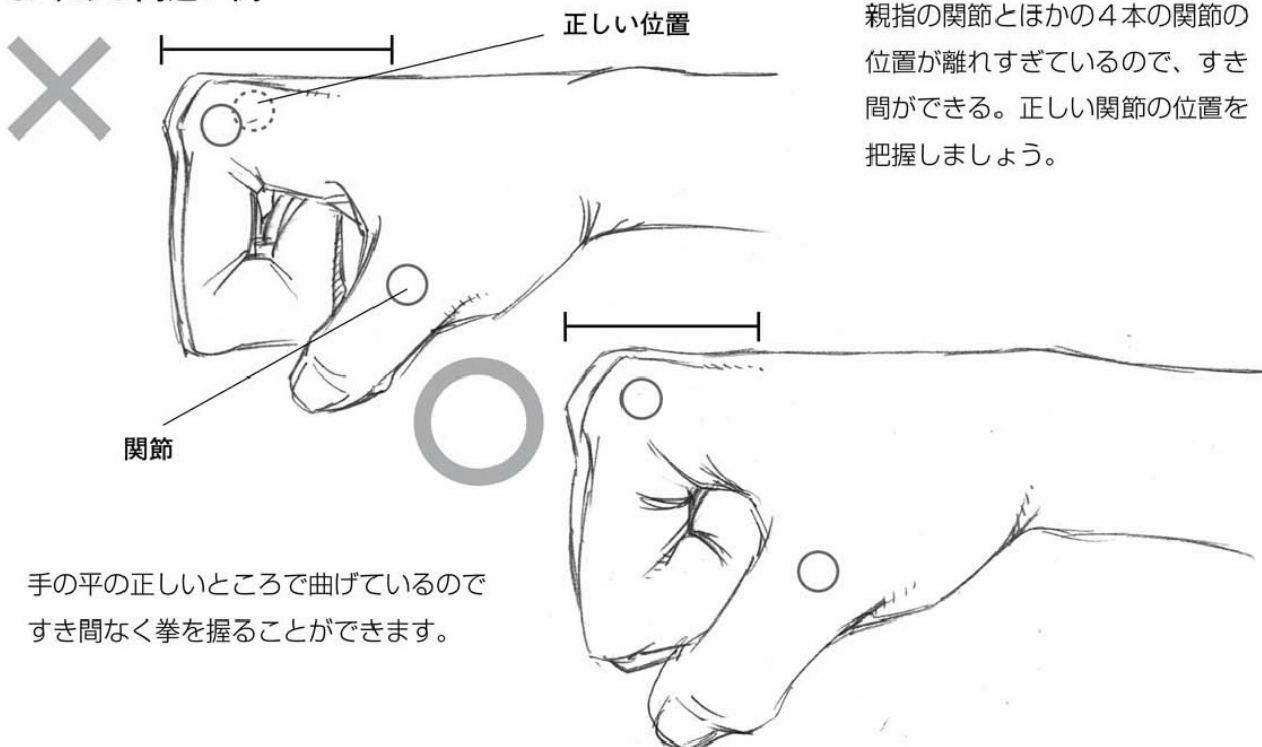
手の平に一本ずつ指を描いていきますが、関節ごとに○（球）を入れていきます。球が入っていると指をどのように曲げても指の断面が潰れて平たい指になることはありません。

重なっている部分は描かず、輪郭の必要ない部分を削って、指の太さ、関節の位置など微調整しながら清書をしていきます。むずかしい手の形を描くときほど役に立つ描き方ですので、ぜひ身につけましょう。

コツ55 ▶ 握りは指を一列にしない！

指の関節の位置を見てください。指の重なりを少しずつずらしていくと、ポーズが自然になり、柔かい印象になります。物を持つときも同様です。

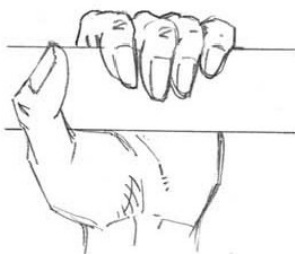
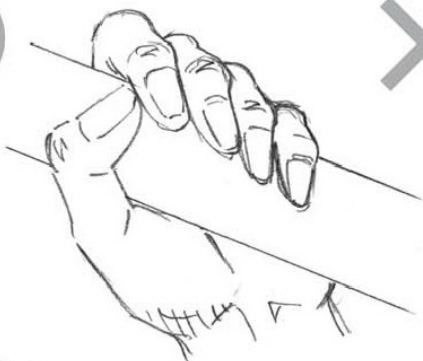
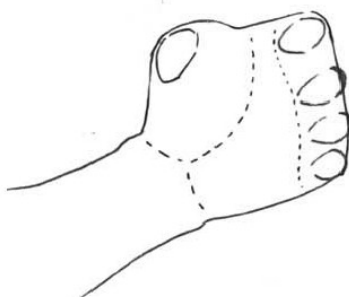
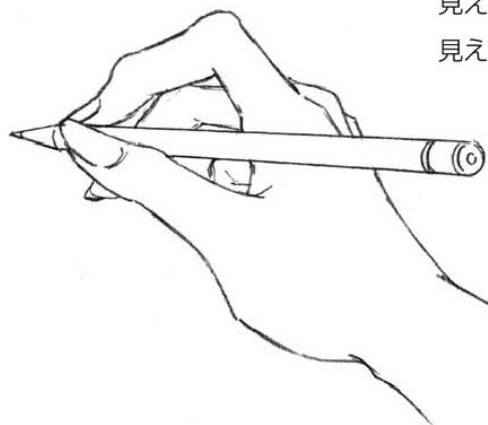
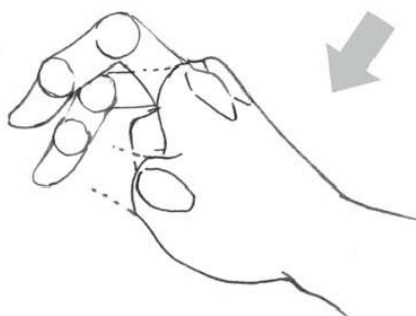
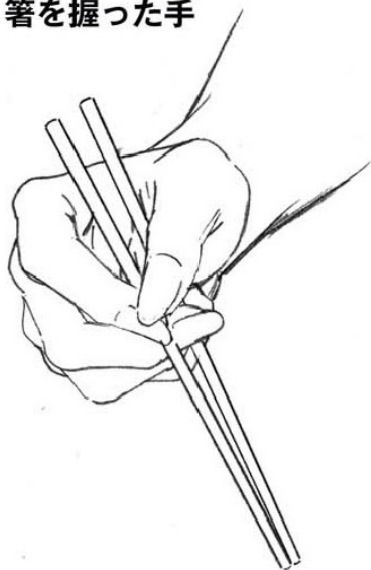
指が一列にそろっていると硬い印象になります！

コツ56 ▶ 拳を握るときはすき間に注意！

指のつき方を理解しても、さらに握るなど、指はさまざまに変形していきます。

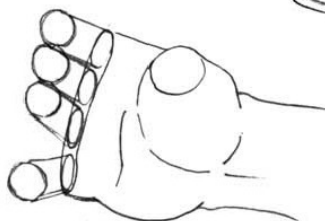
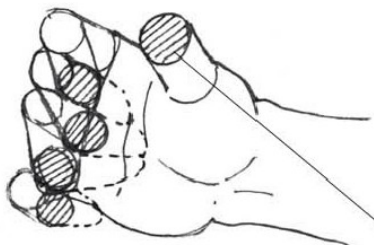
よくある間違い例

親指の関節とほかの４本の関節の位置が離れすぎているので、すき間ができる。正しい関節の位置を把握しましょう。

手の平の正しいところで曲げているのですき間なく拳を握ることができます。

❖ モノを握った手について

箸を握った手

親指のつけ根が、ほかの指のブロックの中央にきます。

見えていない指や関節までアタリをとると、くるいがない絵が描けます。

カップを握った手

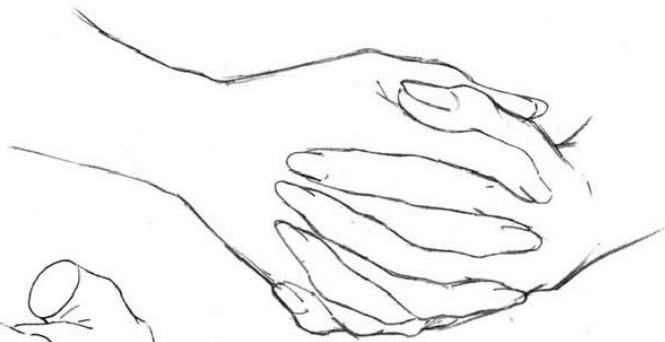
重要なのはやはり、つけ根！

等しく第一関節まで伸ばします。カップの取手にかかわらない小指の向きに注意します。

さらに第二関節まで伸ばします。

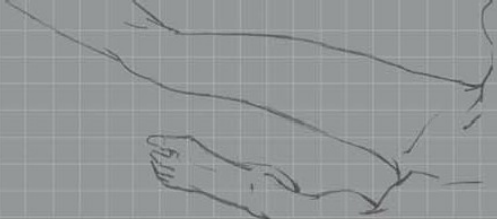
斜線が引いてある箇所が第二関節で、その先には指先がつきます。

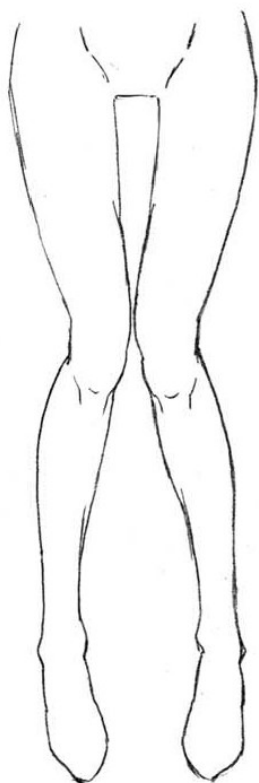
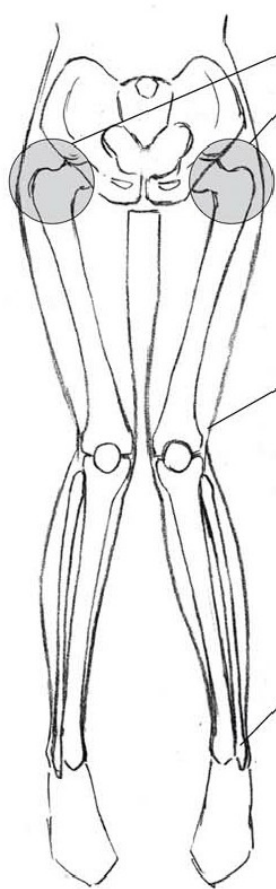
両手で組んだ手

指を組む場合のポイントは、「骨さえ通れば大丈夫！」と考えることです。

左図のように、指のつけ根から第一関節までの肉をとってしまいましょう。

次に、骨にした部分同士が重なるように、深く指を組ませます。

あとは、すき間がなくなるように指の肉を戻すだけです。

脚・足

《 脚の構造 》

上から順に解説してきましたが、人体最後のパーツになります脚・足の描き方です。バストアップの多いマンガなどでは、顔にくらべて描く機会が少ないパーツですが、動きのある絵には必須で、形のとりにくい部位です。

脚を見せるイラスト作例

骨格で見ると、脚のつけ根は骨盤の外側にあることがわかります。

外側から内側に斜めに走る筋肉が太ももの内側をしばるため、シルエットにへこみができます。

へこみ

歩くとき、体重移動をスムーズにするためヒザは中央に寄ってきます。

ふくらはぎは外側に多くの筋肉があり、ボリュームが出ます。

立っているときのバランスを保つため、足首にかけてはやや広がります。

くるぶしは水平ではなく、外側のほうが下につきます。

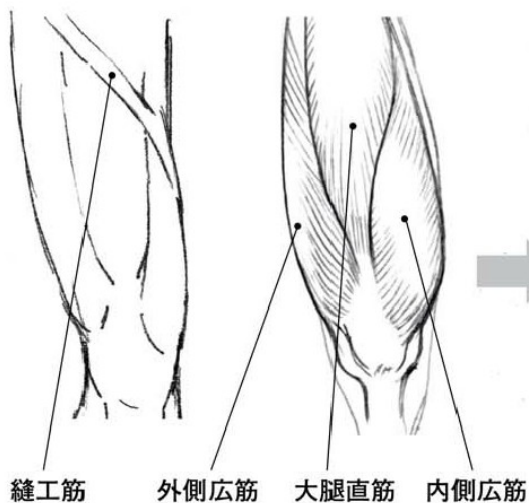
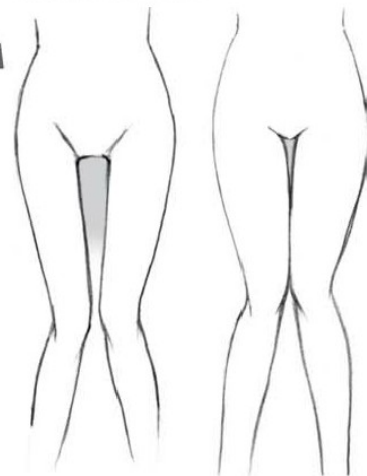
❖ 太ももにも注目

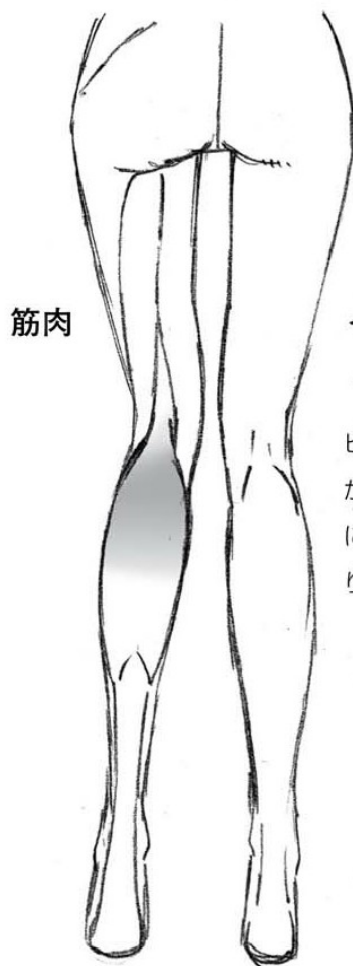
ここには３つに分かれた筋肉があり、内側の筋肉はヒザ上で一番盛り上がっています。この３つの筋肉の凹凸は表現する必要はありませんが、輪郭のシルエットだけは正確に覚えてしまいましょう！

外側の筋肉　　**内側の筋肉**

縫工筋　**外側広筋**　**大腿直筋**　**内側広筋**

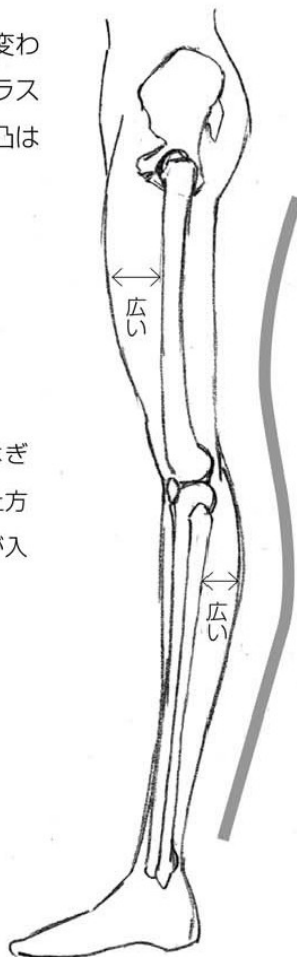
Check

太ももの太い細いは主に股下の三角のすき間を細くしたりなくしたりして、内側で調節します。

❖ 後ろと横から見る

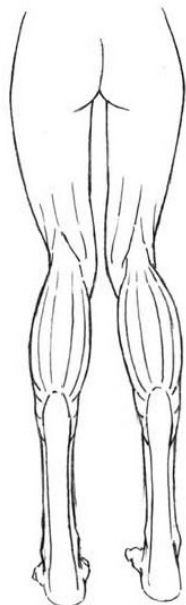
イラスト

シルエットは前面と変わりません。やはりイラストでは筋肉による凹凸は表現しません。

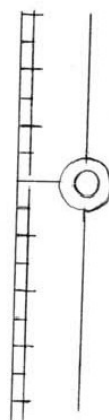
ヒザ裏に注目！ ふくらはぎが太ももを割って真ん中上方に入り込むため、縦の線が入ります。

骨は真っすぐでもヒザ上は前側、ヒザ下は背側にボリュームのある筋肉がつくため、シルエットがＳ字になります。

❖ 凹凸は筋肉で考える

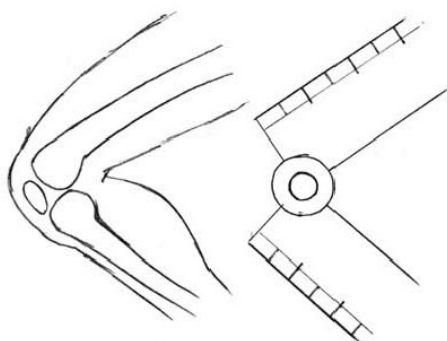
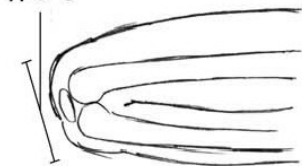
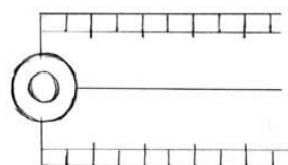
まずはヒザの裏を解剖図で見てみましょう。考えてみれば当然なのですが、**筋肉はふたつの骨をまたいでついていなければ体を動かせません**。ですので、太ももの筋肉はヒザ下に、ふくらはぎの筋肉は太もも側に重なっていきます。その重なり方を間違わないようにしましょう。

脚の裏側の筋肉

外側はなだらかなカーブで、高い位置からはじまります。内側は小さめのふたつのカーブを意識して、やや低い位置からはじまります。

ふくらはぎの重なり方をくらべて見てください。間違った例では、太もものほうが上に重なっていますが、ふくらはぎの筋肉が上に重なるのが正しいです。

❖ ヒザに注目

よく似ているのがこの折りたたみ定規の出っ張りで、これらにはちゃんと意味があります！
では、ヒザと折りたたみ定規をくらべてみます。

コツ 57 ▶ ヒザは折りたたみ定規

それではヒザを曲げてみましょう。

このようにヒザ裏の組織を潰さずに深く曲げることができる、合理的な関節です！

❖ 座りのポーズ

脚を描く上でむずかしいのは、座りのポーズです。筋肉の動きに注意しながら作例で見てみましょう。

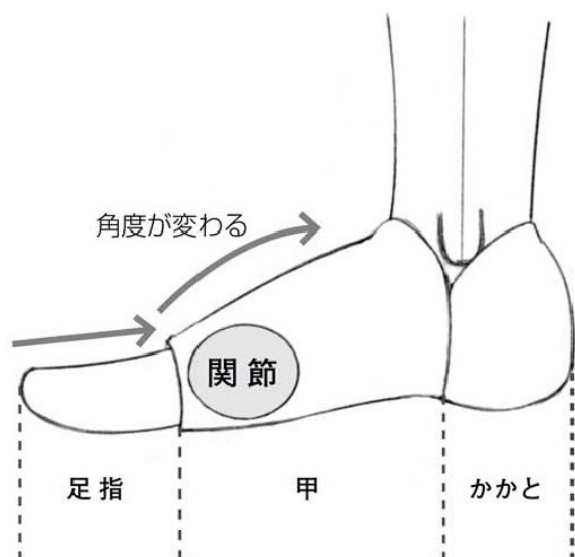
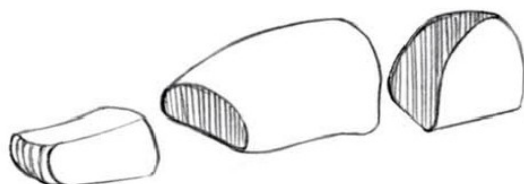
脚の筋肉を基本立体モデルで見てみます。太もも裏側は筋肉が少なく、わずかに横に広がる程度で、シルエットに大きな変化はありません。ふくらはぎは裏側の筋肉が大きく潰れ、すね側にはみ出してきます。

モデルA は、ヒザを深く曲げた場合を図式化したものです。太ももとふくらはぎをそれぞれ円として考えると、ふたつの円がヒザで連結されています。折りたたみ定規の出っ張りのようなヒザの骨が、ふたつの円をつなぐ芯になっていると覚えましょう。

モデルB は、ヒザを深く曲げた場合の肉と骨を図式化したものです。肉が潰れても骨（定規）が入っていることは忘れないようにしましょう。ヒザはやや四角い感じに伸びます。

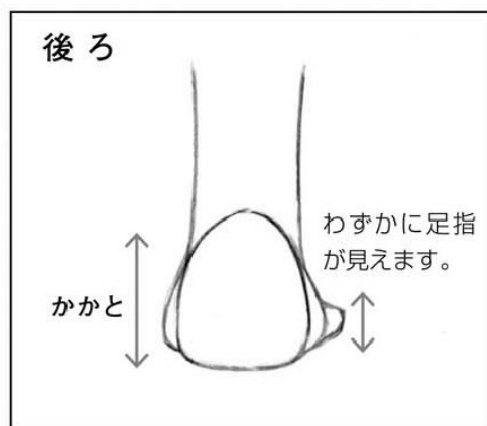
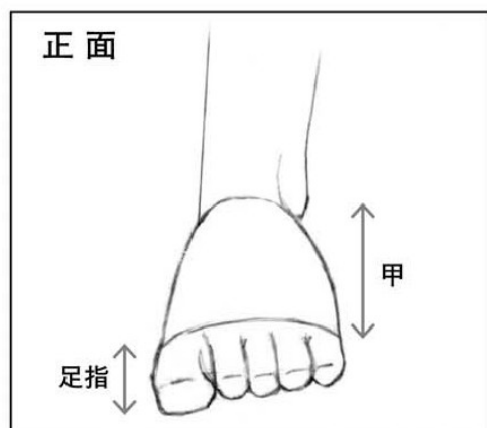
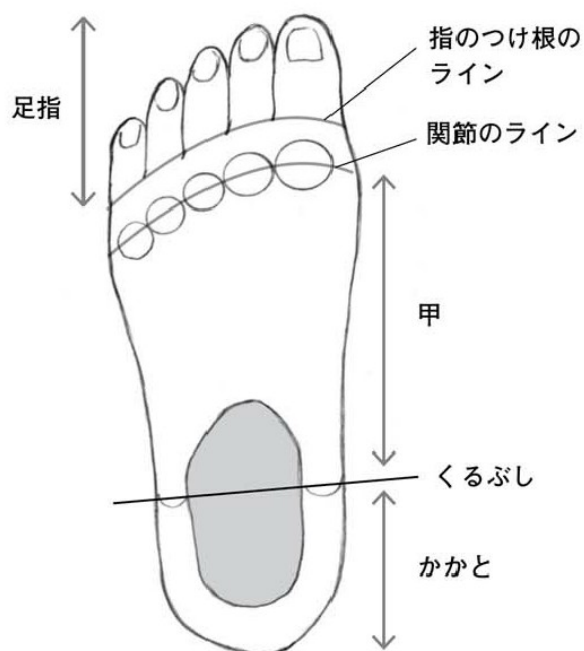
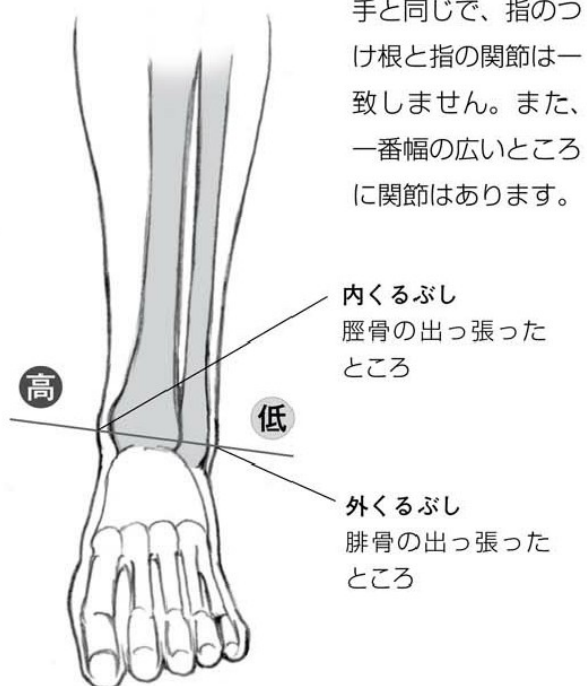
折り曲げたヒザは、骨が芯となっていることを覚えておきましょう。

《 足の構造 》

足も形をとらえにくい部位です。まず大まかなシルエットをつかみましょう。

足は３つのパートに分けられます。

３つのパートで簡略にとらえた足

上から見る

くるぶしについて

手と同じで、指のつけ根と指の関節は一致しません。また、一番幅の広いところに関節はあります。

❖ 足の指など

では、足の各部位を詳細に見ていきましょう。

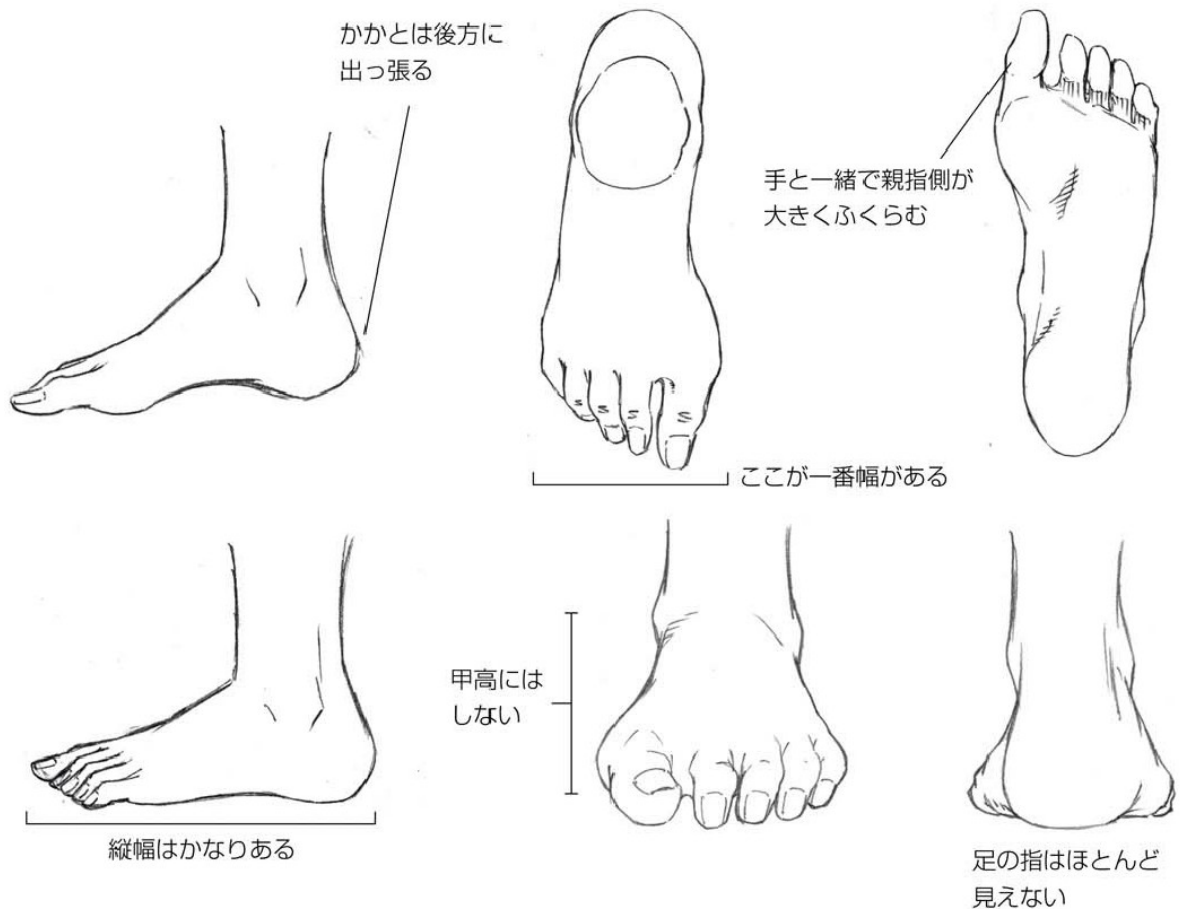
かかとは後方に
出っ張る

手と一緒で親指側が
大きくふくらむ

ここが一番幅がある

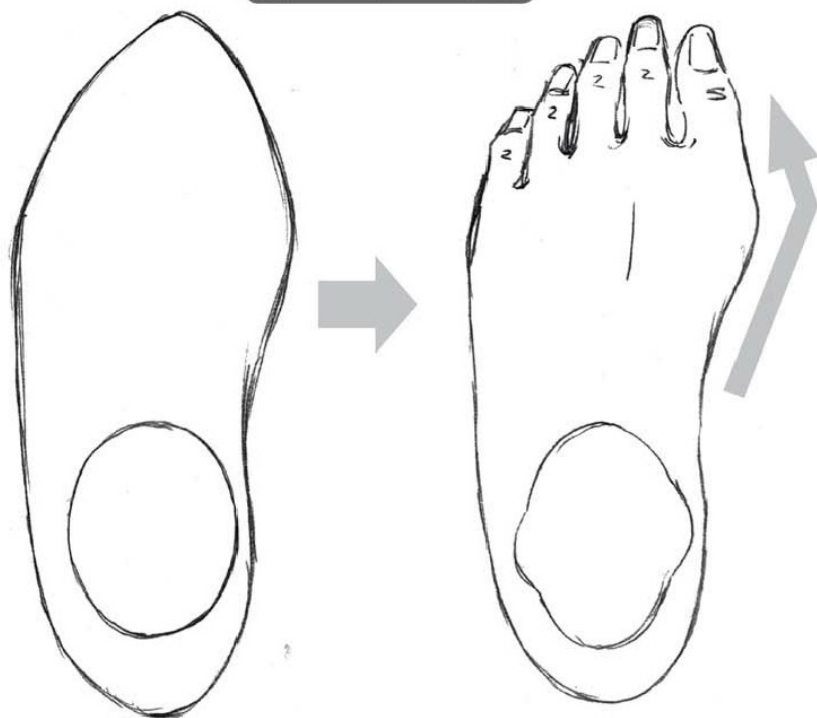
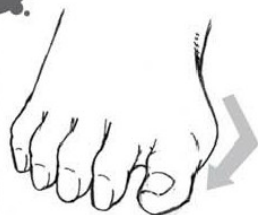
甲高には
しない

縦幅はかなりある

足の指はほとんど
見えない

コツ58 ▶ 足指は“ 親指前の下４本 ”と覚える！

これは人間の足指が常にこうなっているというわけではなく、こう描けば収まりがよく、見栄えがよくなるというコツなので、ぜひ覚えてしまいましょう。親指だけが正面を向き、ほかの４本は下を向いています。

コツ59 ▶ 足指はやや外反母趾が美しい

靴も西洋のものですし、足のシルエットも西洋型のほうが美しく見えます。その西洋的なシルエットを誇張する意味でも、やや外反母趾(がいはんぼし)気味に描くとスタイリッシュになります。

Check

加えていえば、**少し外反母趾気味に親指を人差し指側に向けると、シルエットが美しくなります。**そのときは、親指と人差し指の間に空間を開けるとさらにいいでしょう。
また、デフォルメで親指と小指を外にハネさせると、やんちゃなイメージになります。

いろいろな角度から見た足

前下から

横から

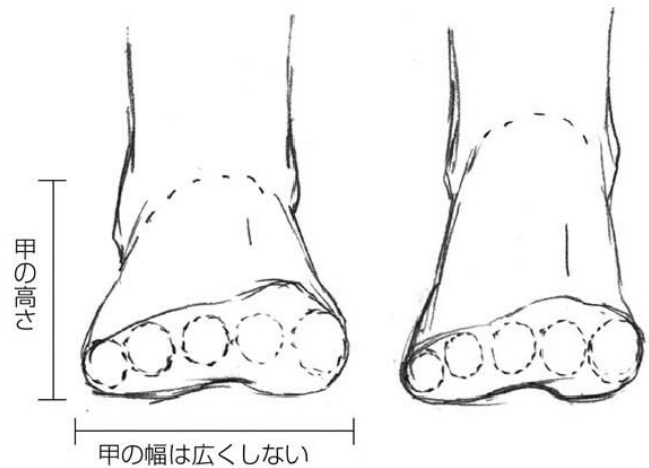
後ろから

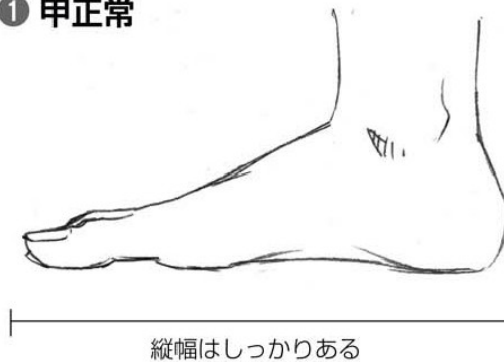
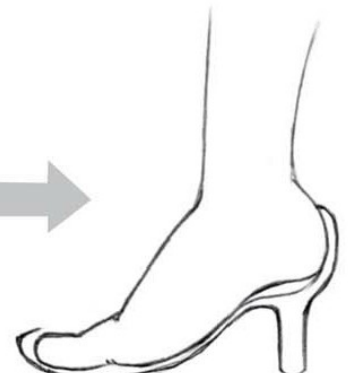
❖ 女性ならではのちょっとした工夫

ハイヒールを履いた女性の足は大変美しく見えます。特に正面から見たとき、甲高だと美しいので、キャラクターの足をわざとつま先立った状態にデフォルメする人もいます。

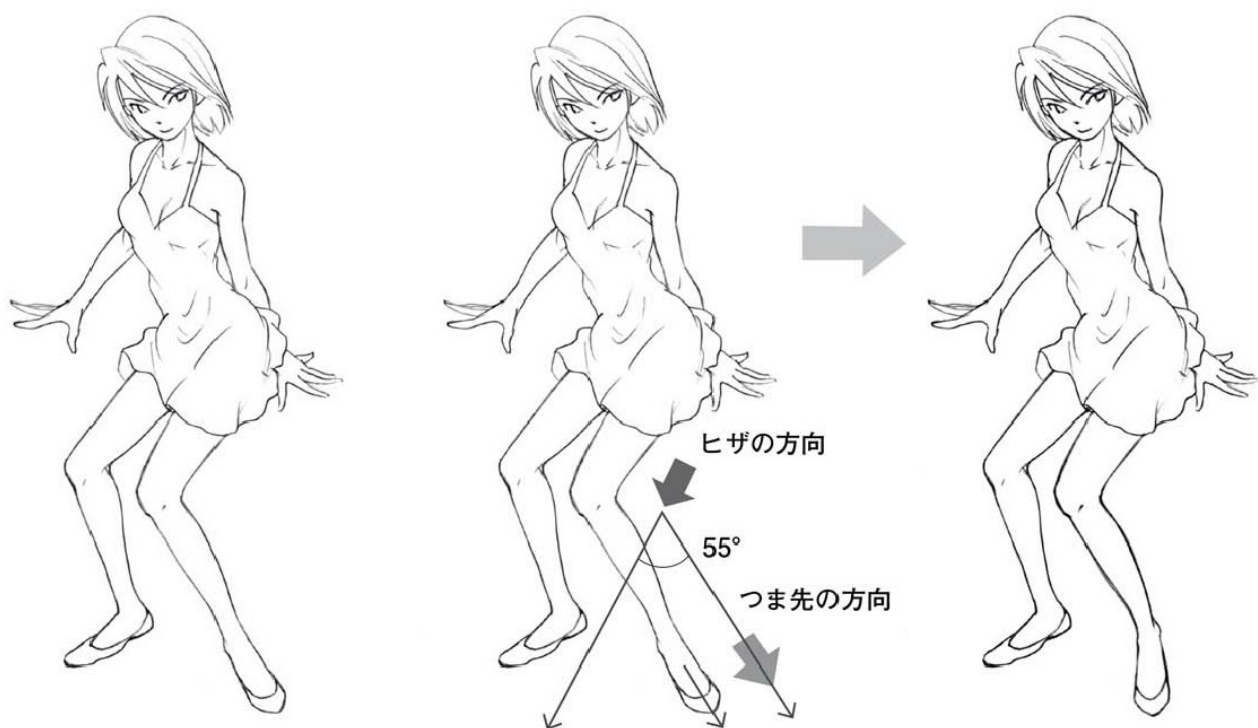
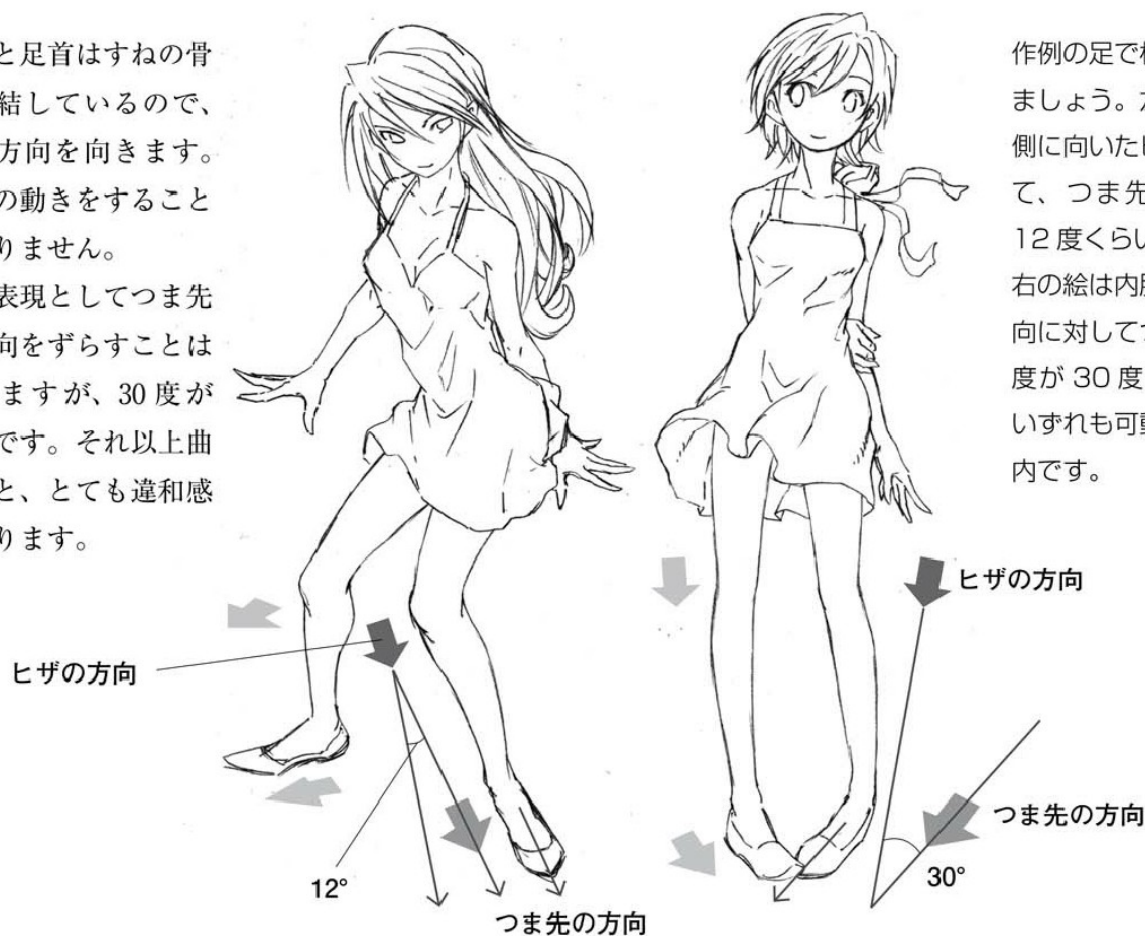
❶ 甲正常　❷ 甲高

甲の高さ

甲の幅は広くしない

正面で見ると甲高は美しく見えますが、横から見ると一目でおかしいことがわかります !!

横位置で見ると、不自然に甲高な足は美しくありません。キャラクターの足を設定するときは注意が必要です。

コツ 60 ▶ 足首の可動域は 30 度が限度！

ヒザと足首はすねの骨と連結しているので、同じ方向を向きます。別々の動きをすることはありません。
絵の表現としてつま先の方向をずらすことはありますが、30 度が限界です。それ以上曲げると、とても違和感があります。

作例の足で検証してみましょう。左の絵は外側に向いたヒザに対して、つま先の角度が 12 度くらい。
右の絵は内股のヒザ方向に対してつま先の角度が 30 度くらいで、いずれも可動域の範囲内です。

こちらの作例は一見、上の絵と同じに見えますが、じつはヒザが正面を向いていて方向がまったく違います。

ヒザの向きとつま先の角度差が 55 度あり、脚と足首から先がうまくつながりません。

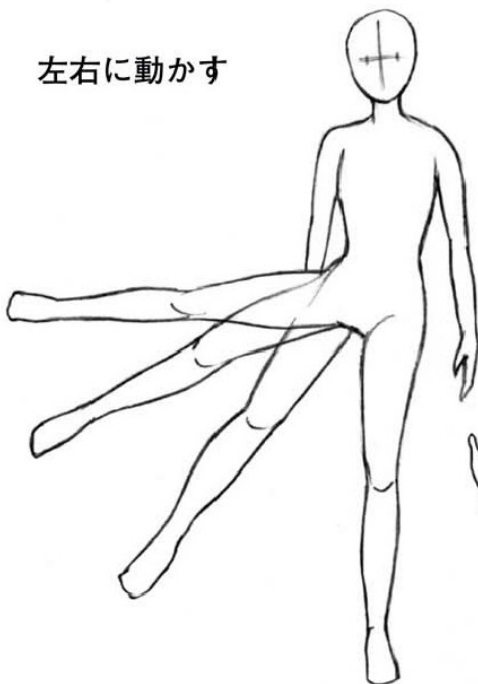
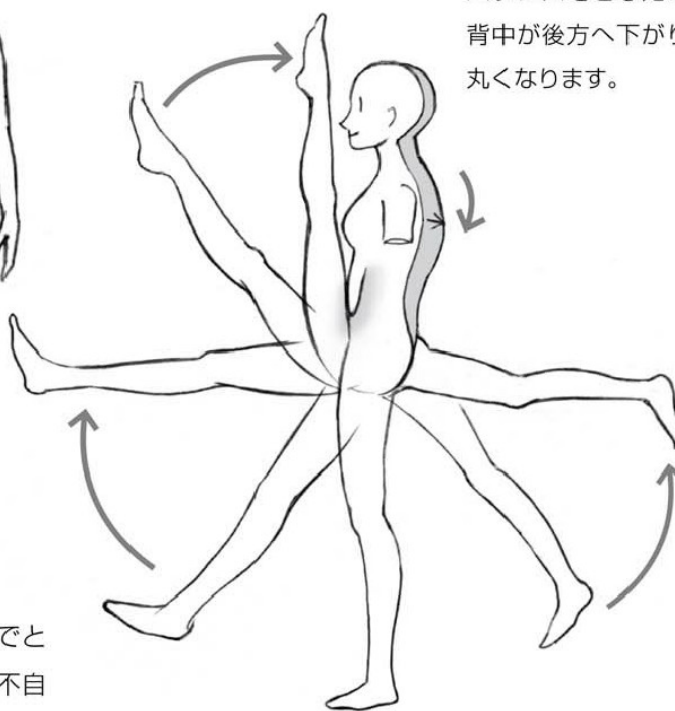
ヒザとつま先の角度差を 30 度におさめて修正しました。

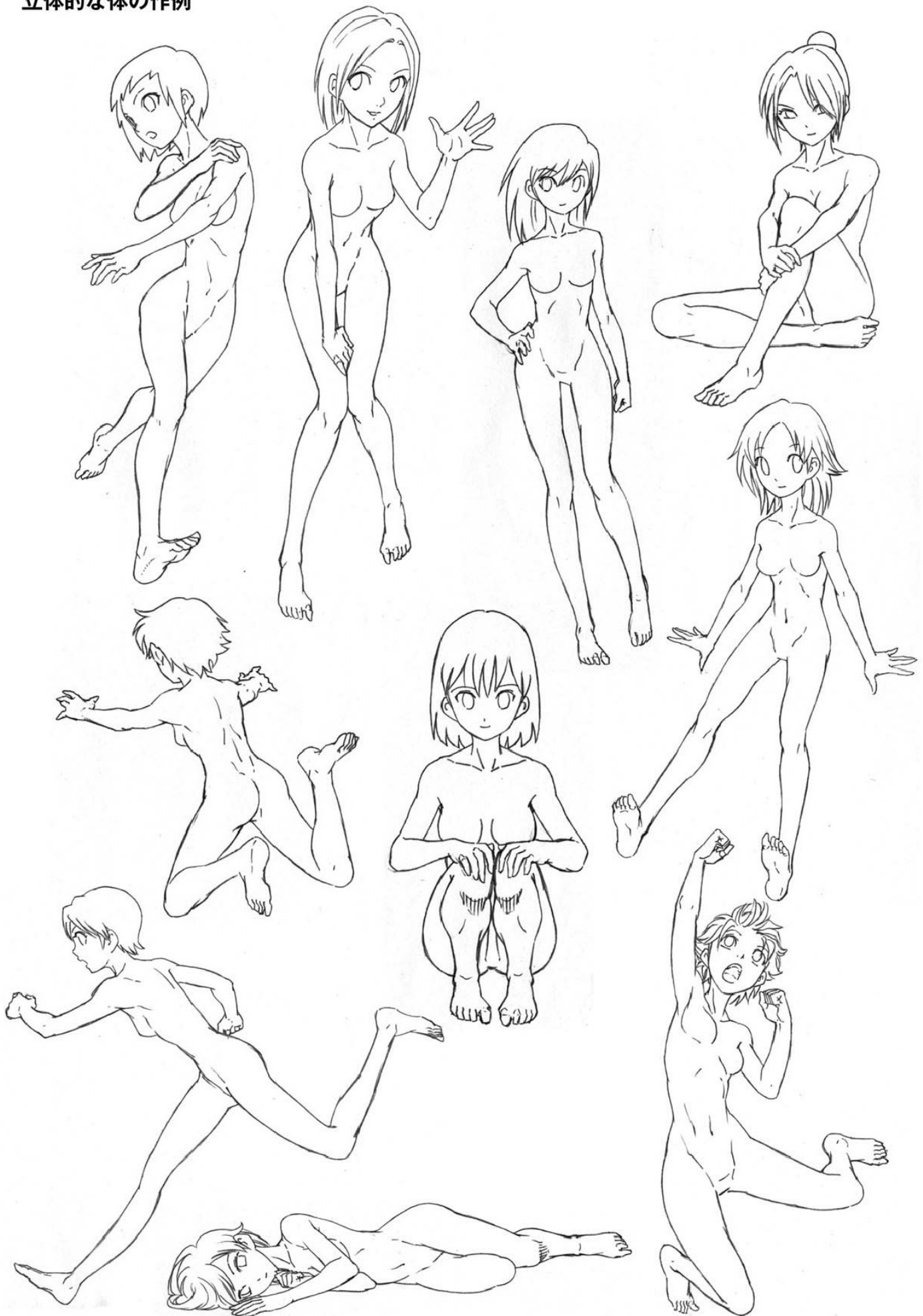
❖ 足を前後に動かす

前 アキレス腱がつっぱるので約 45 度くらいにしか曲がらない。

後 特別に柔かい人は水平以上曲げることができる。

脚の可動域

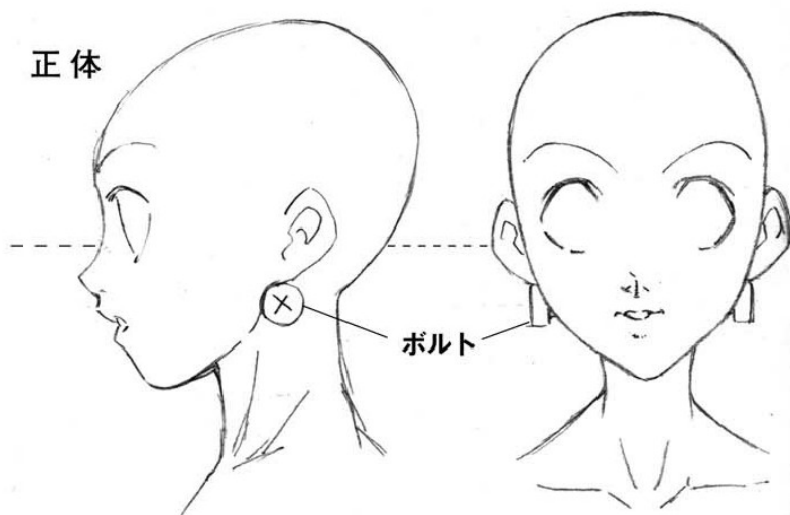
脚は、股関節〜ヒザ関節〜足首の関節が連動して脚全体で動きます。

立体的な体の作例

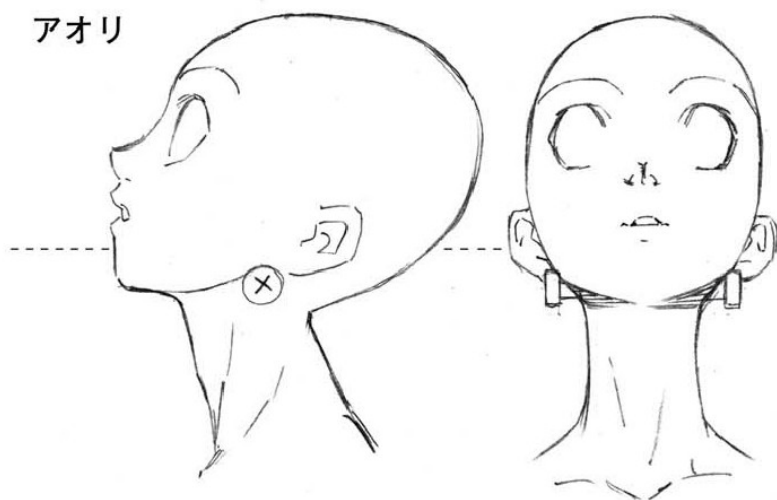
第4章

パースと人体
アオリとフカンの描き方

魅力あるキャラクターを描こうとするとき、人体構造と立体の意識がないと描けないのが、アオリとフカンのアングルです。このふたつを制することが上達への第一歩です。今まで学んできた基礎的な知識を総動員して、このむずかしいアングルのコツを学びましょう。

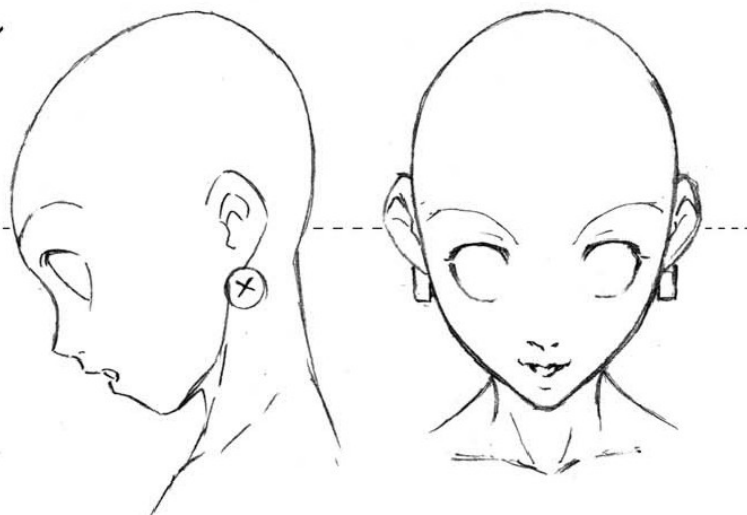
顔のアオリとフカン

《アオリ・フカンの共通点》

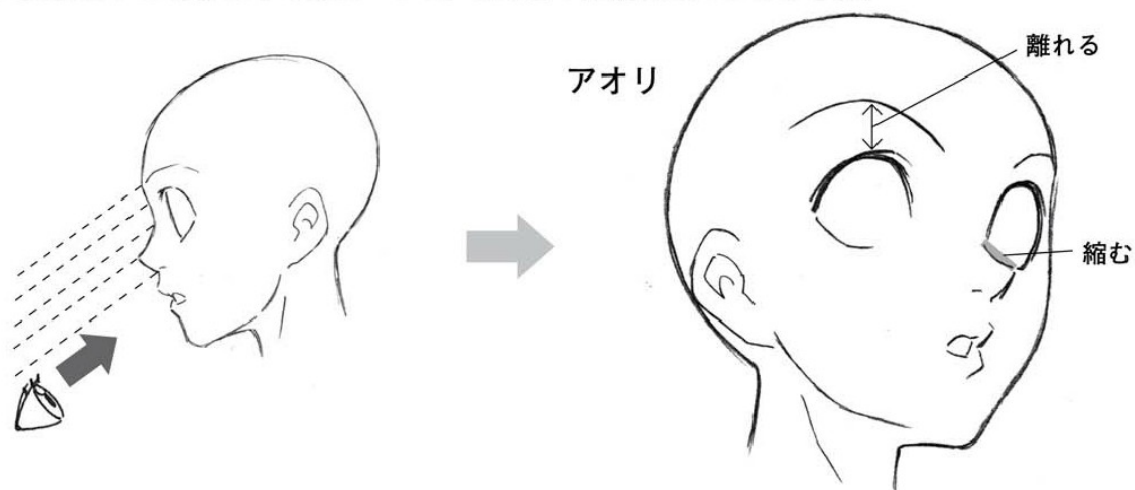
コッ 61 ▶ 耳の位置は動かない

首の上下は、耳の下に「ボルト」があるイメージで、そこを軸に回転します。耳は多少前後しますが、正面から見ればほとんど変わりません。アオリやフカンの場合、首と耳に対して輪郭や顔のパーツがどの高さに移動するのかくらべてみて、暗記しましょう！

アオリ

顔のパーツはすべて耳より上にいってしまいます！

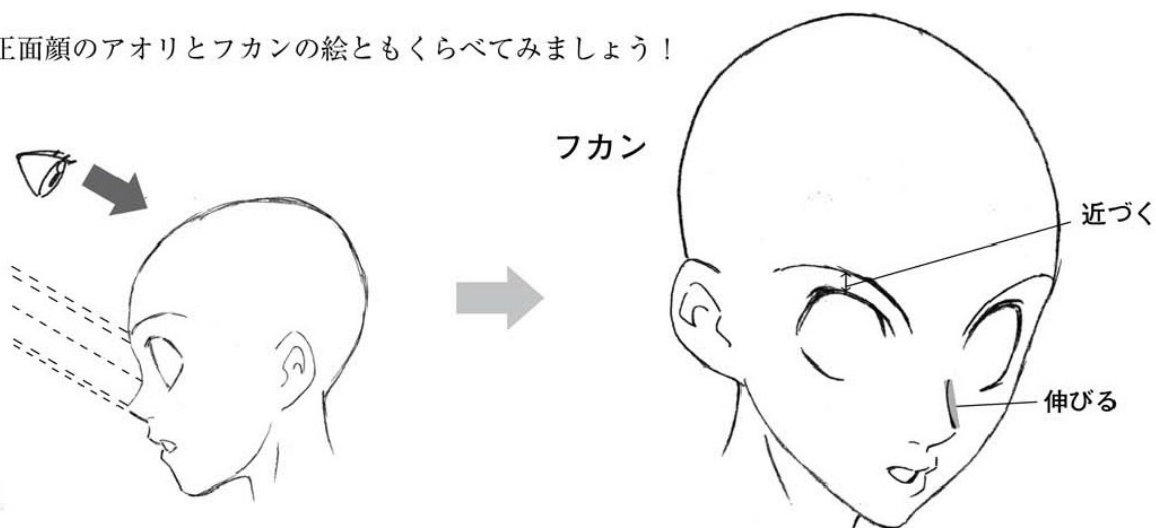
フカン

マユ以外は耳より下にいってしまいます！

《見え方の違い》

コツ62 ▶ アオリでは鼻スジは縮み、目とマユは離れる

鼻スジは線で表現される部分だけではないので、目と鼻の距離で見てみましょう。

コツ63 ▶ フカンでは鼻スジは伸び、目とマユは近づく

前ページの正面顔のアオリとフカンの絵ともくらべてみましょう！

フカン
近づく
伸びる

Check

口にも見え方の違いがあるので、一緒に覚えてしまいましょう。

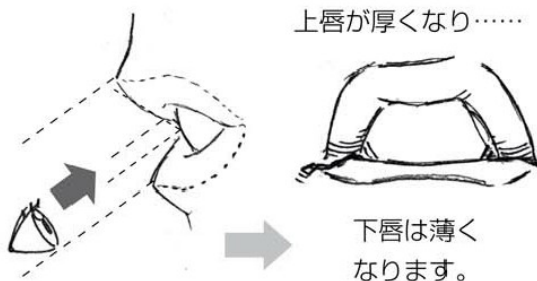
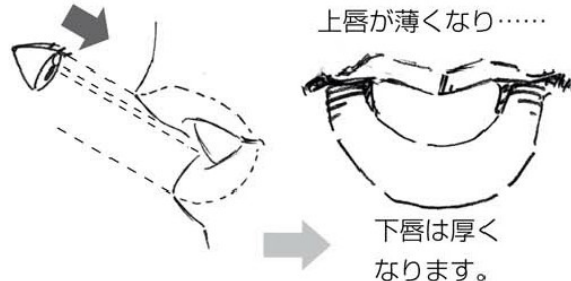
アオリ

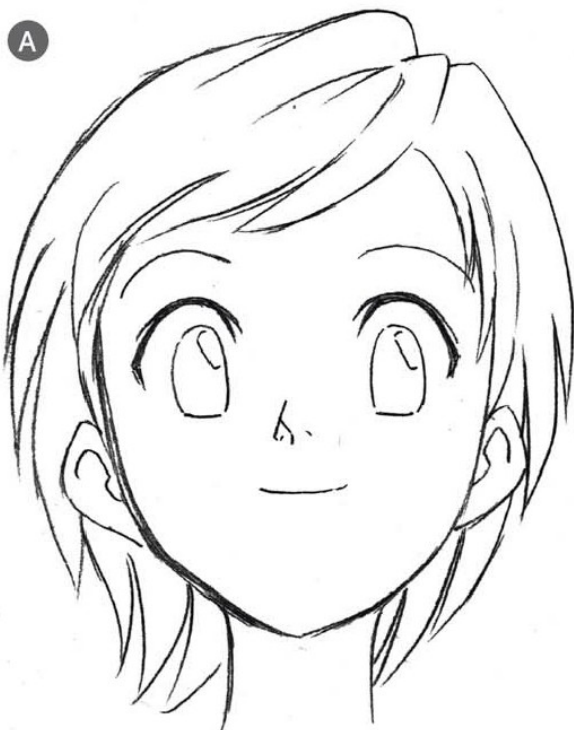
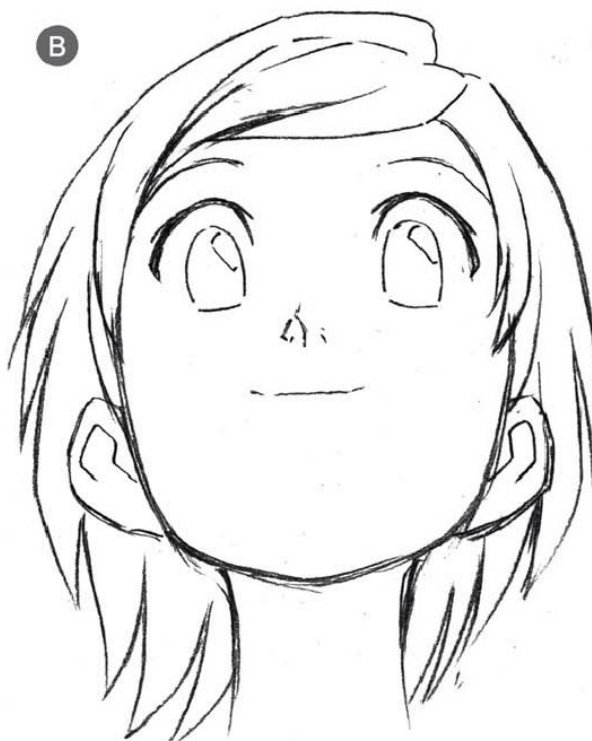
上唇が厚くなり……

下唇は薄くなります。

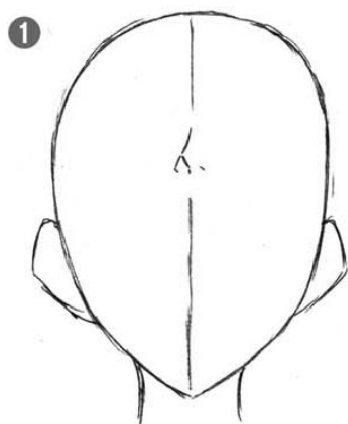
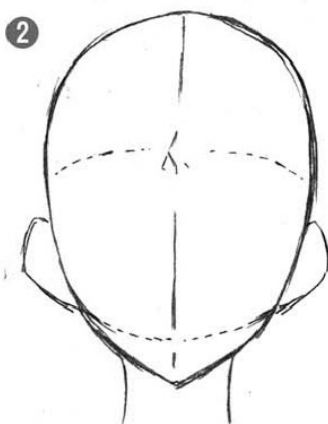
フカン

上唇が薄くなり……

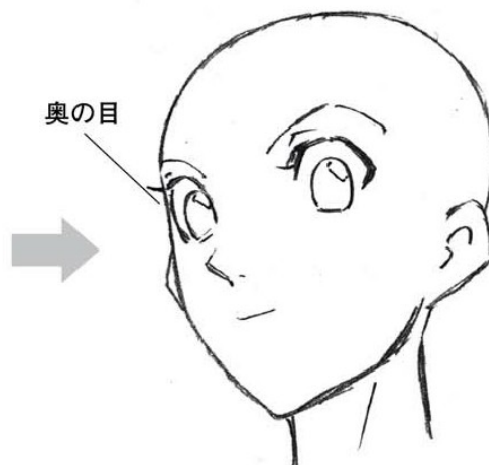
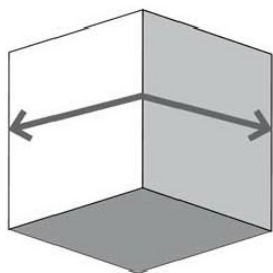
下唇は厚くなります。

アオリの顔を描く

コツ64 ▶ 目より鼻を先に描く

目を先に描いた例

鼻を先に描いた例

強くアオリたいとき、目を先に入れようとすると、どうしても描き慣れたいつものバランスの少し上くらいにとどまってしまい、大胆に上を向かせるのがむずかしく、Ⓐのような絵になってしまいます。そこでまず、鼻を大胆に上に上げて、さらにその上のスペースに目を入れると、強くアオった絵が描きやすくなります。

❖ 具体的な手順と描き方

いつもの輪郭に正中線だけを入れ、大胆に上方に鼻を入れます。

目の下端の位置を決めるアタリ線を入れ、耳の下からあごをほぼ平らに切りとります。

鼻を基準に目、マユ、口を描き込んでいきます。

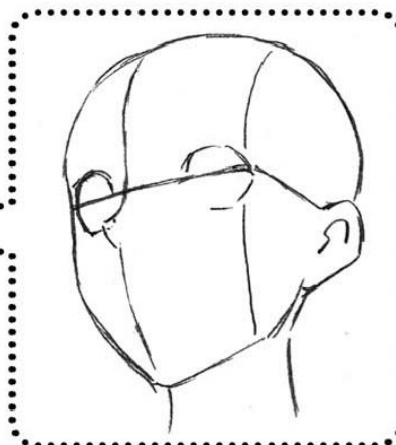
コツ65 ▶ 斜め顔では、奥の目をしっかり下げる

顔の正面と側面で角度が変わります。したがって目の高さのラインも斜めになります。

目の高さのラインに合わせて目を描き入れました。鼻はふつうに入っています。

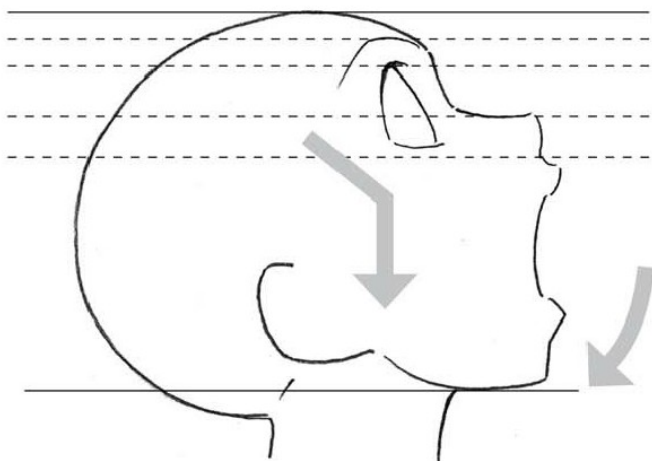
アオリを強調するために鼻の位置を少し上げました。すると鼻先が奥の目にかぶってしまいます。気になるので重ならないように奥の目を上げました。

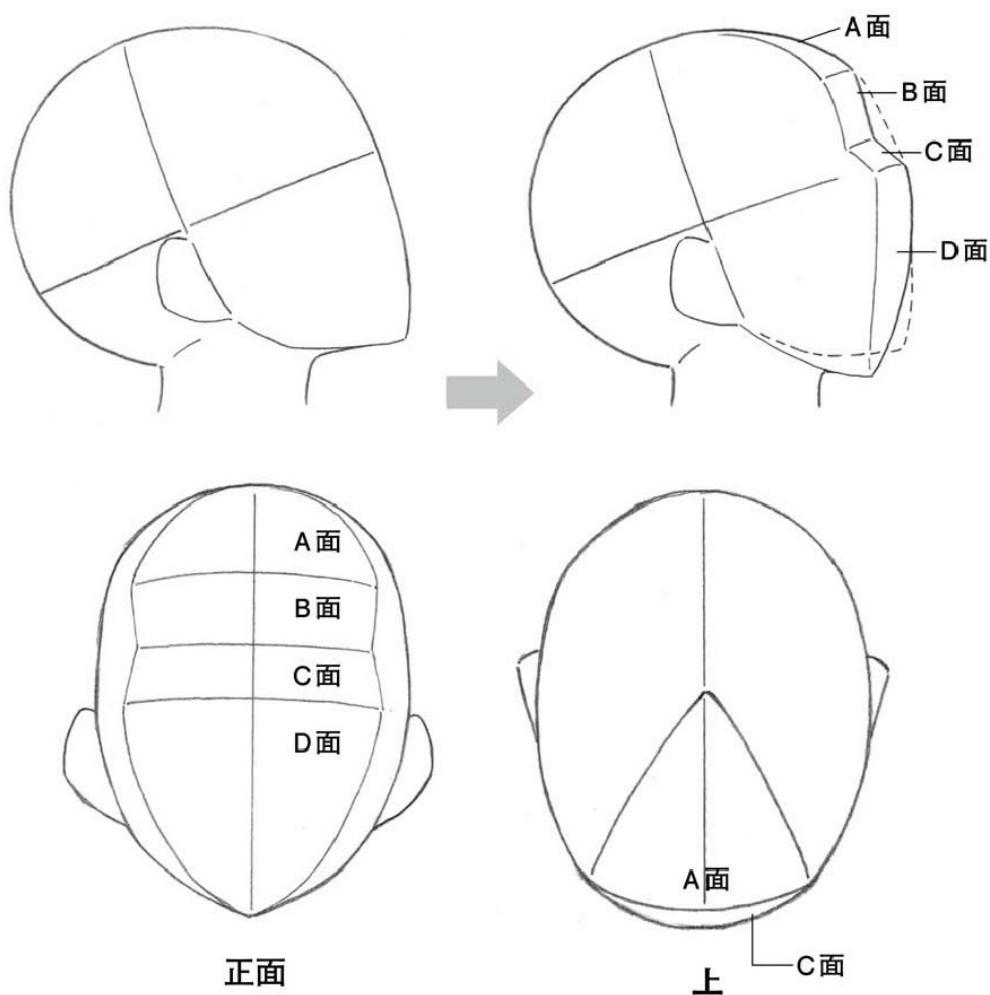
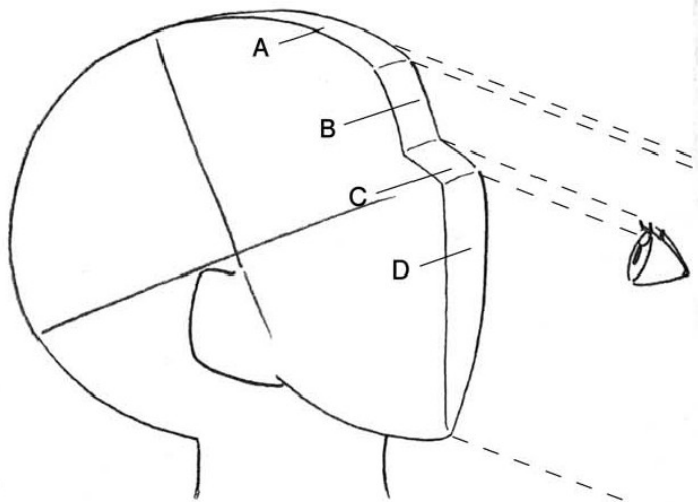
これが間違いやすいポイントです。目が上がって、アオリとしては変な目になっています。

一見違和感が出にくいので、正面から見てみると……。

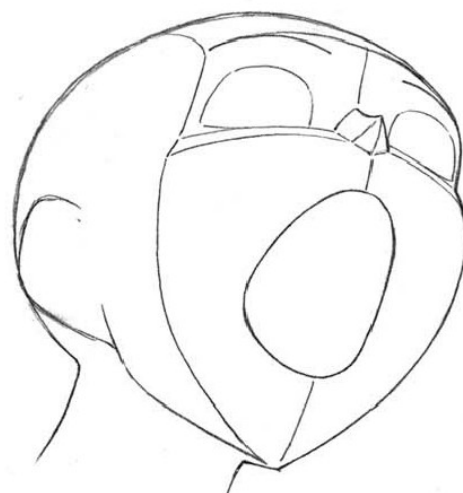
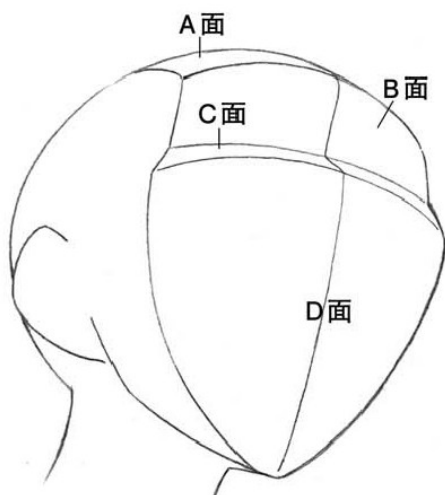
奥の目を下げ、鼻先と奥の目を重ねて正しい位置に戻します。

アオリを描く上では重要なポイントですので、必ずマスターしましょう！

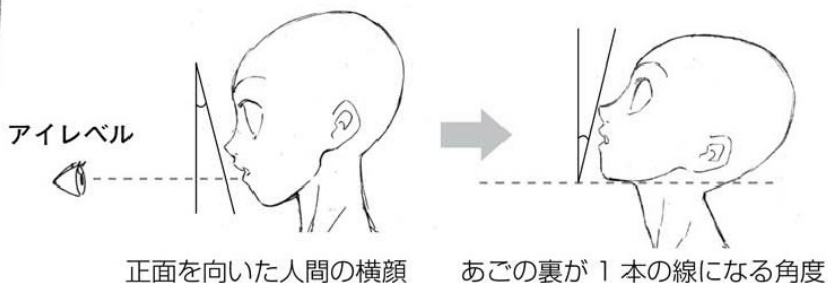
コツ66 ▶ 口を大きく開けるには 顔を４つの面で考える

❖ 口を開いてみましょう

口を開けると、あごは耳の下を軸にして弧を描くように開きます。そのため横から見ると、まるで頬骨のところで折れ曲がっているように見えます。

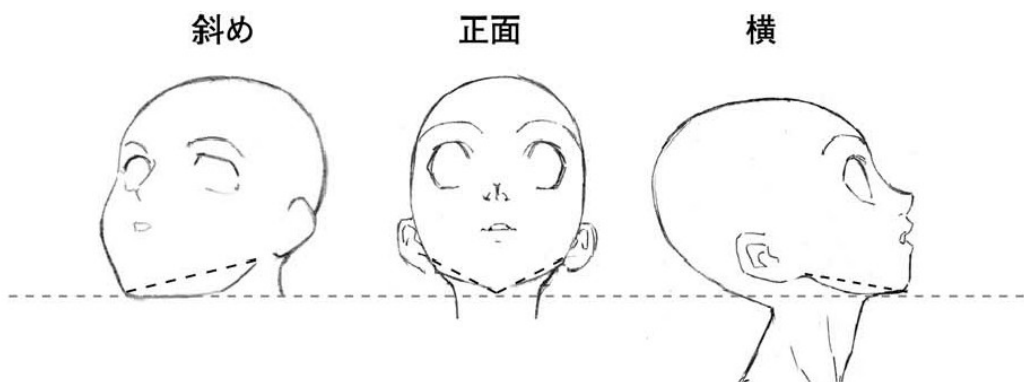
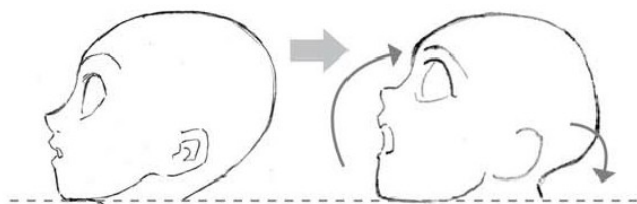
それでは顔のアタリを立体的に曲がり角をイメージして面取りしてみます！ まず、あごを回転して少し伸ばし、ＡからＤの４つの面に角度を変えて分けます。Ｃ面とＤ面の境界が頬骨のあたりの高さになります。ＡＢＣがひとつの流れであり、ＣとＤの間が顔の曲がり角だと思ってください。

もともと上を向いている絵ではありますが、さらに下から見上げてアオリをキツくしてみます。こうするとAとCの面はほとんど見えなくなります。そしてもうひとつ、視点の位置に注目してください。この位置だと上の歯はアオリ、下の歯はややフカンの表現になることがわかります。

❖ 実際の絵で見てみましょう

上のアタリをもとに作画してみます。バランスを覚えるまで何度も練習してみましょう。

コツ67 ▶ あご裏がギリギリ見えない便利輪郭！

左図は強くアオった構図ですが、あごの裏は見えていません。あごの裏面が、裏も表も見えない１本の線になる角度にすれば、比較的簡単にアオリの絵を描くことができるのです。

正面を向いた人間の横顔　　あごの裏が１本の線になる角度

❖ ギリギリあごによる３つの角度のアタリ

あごの裏が一本の線になるこの便利な角度の、アタリを見てみましょう。あご先と耳の下を結ぶラインも意識してみてください。

❖ 口を開けるとさらにアオれる

口を開けてもギリギリあごを保つことができる。

このように応用でき、幅広いアオリに対応できるこの便利輪郭をぜひマスターしてみてください！
そして、正面と横の間に存在する無数の角度の絵を描けるようにしましょう。右にその一例を示してみます。

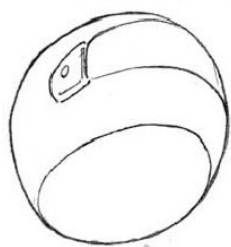
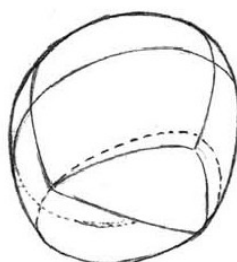
コツ68 ▶ あごを見せるなら大事なのはスペース

スペースとはあごの下の点から口までの距離のことで、ここを広くとることがポイントです。

少し難易度が上がりますが、皆さんのイメージにあるあご裏の形は、左のリアルなもののように曲線的にできているのではないでしょうか。しかしマンガイラストでは右のように三角形で描かれ、裏の形も違ってきます。右の立体をまず覚えましょう。

❖ 描いてみましょう

❶ フルフェイスのヘルメットを望みのアングルで描く。

❷ あごを引っ込ませ先端をつくる。そして後頭部に切り込みを入れる。

❸ 切り込みをカットして後頭部の半円をつけ足す。

❹ あごの面を細かく分け、首のつくところもアタリをつける。

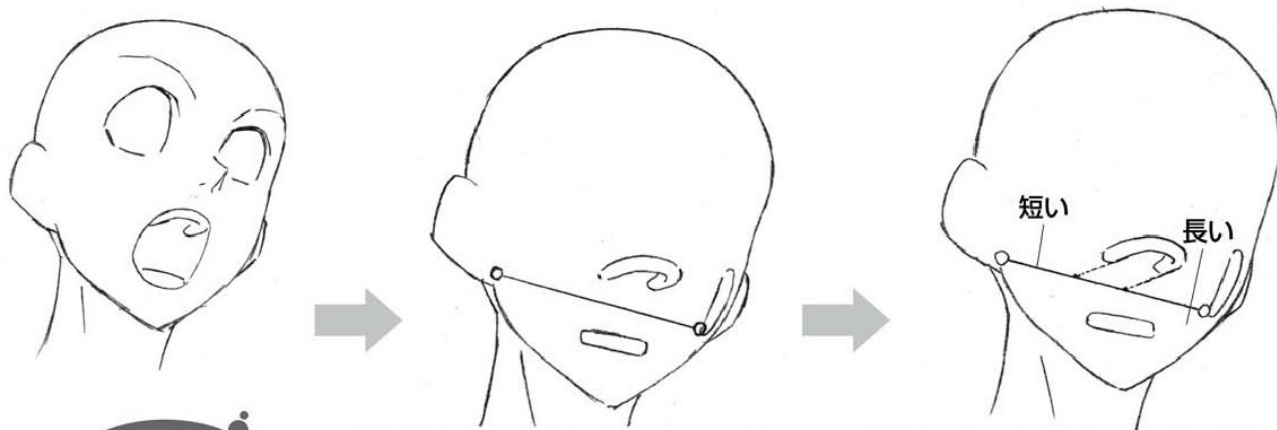
❺ 線を確定させて耳をつければ……。

完成

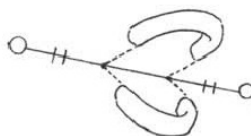
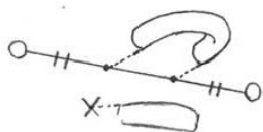
Point

フルフェイスアタリをもとに実際のイラストにしてみました。あごの下のラインは線では表現しません。線画だけで見るとあごのスペースが広すぎて不安になりますが、きちんと立体アタリをとっているので、自信をもってこのバランスで描きましょう。

コツ69 ▶ 歯の奥行きをチェック！

次に歯について考えてみましょう。一番気をつけたいのは**歯の奥行き**です。下図を検証してみましょう。

検証します

❶ 輪郭と歯の形を写し、耳の下から反対の耳の下まで「棒」を通します。

❷ 次に歯の上下かみ合わせの線を延長して、先ほどの棒と交差させます。そして左右それぞれの耳から歯までの距離をくらべ、ちゃんと歯が顔の真ん中にあるかチェックします。上の歯の向かって右側が、奥にあるはずなのに長く、遠近が逆なので修正します。

❸ 歯列を少々右にズラして、向かって右側の距離を縮め、耳からの距離を同じに見えるようにしてあげます。

❹ さらに、下の歯の延長線は棒（耳下の線）と交差もしていなかったので、上下左右に調整して、棒と交差する箇所を合わせます。

完成

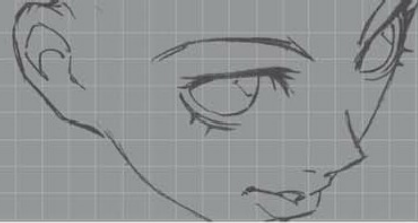
❺

これで正しく歯が入りました。

❻

Point

細かくチェックしましたが、プロでもここまでこだわる人は少ないです。大切なのは正しく理屈を知っておくこと！ そうすれば大きくバランスをくずすことがなくなるので、知った上でのアバウトさなら充分許容範囲です。

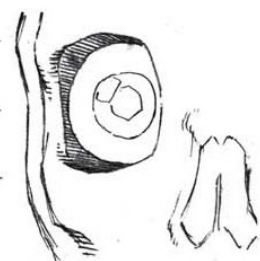
フカンの顔を描く

コツ 70 ▶ パーツだけを下に集めない

フカンを描くとき注意したいのが、パーツだけを下に移動させてしまうことです。輪郭は同じで、パーツだけ下に移動したイラストを検証してみましょう。何が間違っているでしょうか？

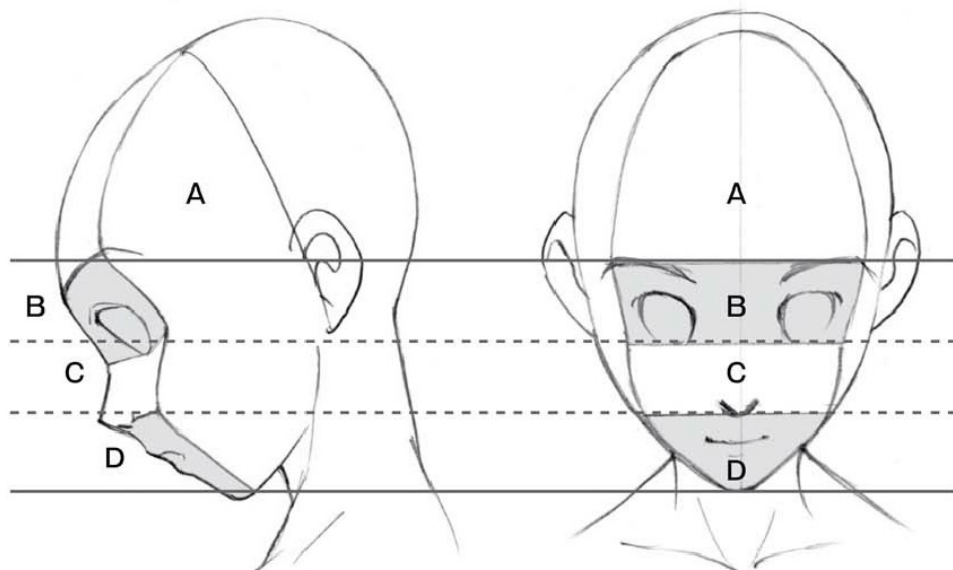
フカンにする前の構図　フカンもどき

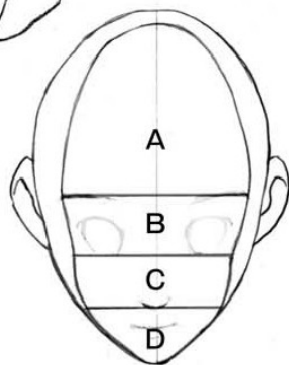
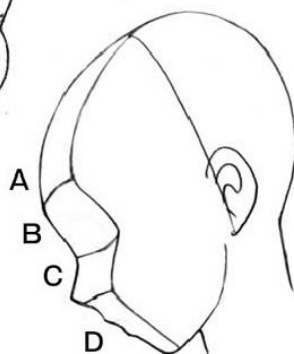
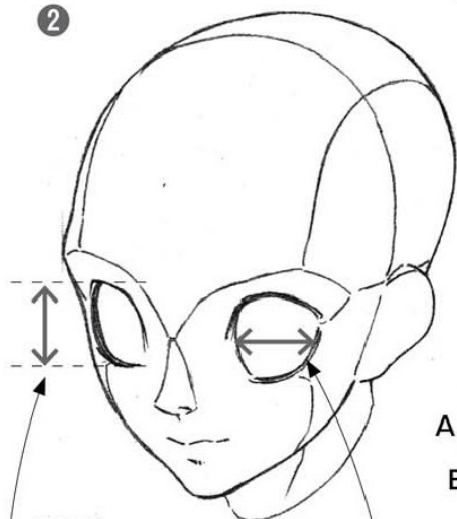
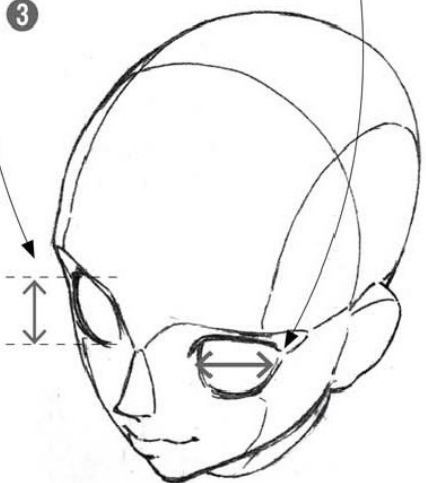
一見すると、パーツだけを下に移動したイラストもフカンぽく見えます。しかしデッサンは間違っています。本来輪郭は、マユとホホの横は出っ張り、目の横はくぼんでいるものなのですが、❷の図ではマユのところでくぼみ、目の横がふくらんでしまっています。

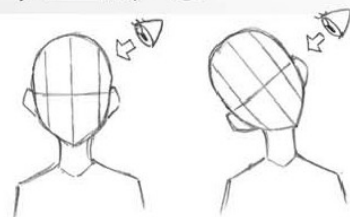
Check

パーツと輪郭をちゃんと連動させると、立体的なフカンの顔になります。頭頂の十字が見えるようになるのがポイントです。これが正解です。

正しいフカン

このように、正しいフカンの顔を描くには、パーツと輪郭を連動させることが必要なのです。

❖ フカンの顔も4つの面に分けて考える

そこでアオリのときと同じように、顔をABCDの4つの面に分けてみます。B面には目が、C面には鼻が、D面には口がついています。そしてフカンが深くなるほどAとCの面積が大きくなります。
この4つの面を利用して、パーツと輪郭の連動した正しいフカンの顔を描いていきましょう。

コツ71 ▶ 補助線を引いて、輪郭とパーツを連動させよ

コツ72 ▶ 斜め顔では、奥の目をしっかり上げる

これはアオリの目と対になるもので、両方とも奥の目が重要です！

❖ 間違いやすい例（奥の目を下げてしまう）

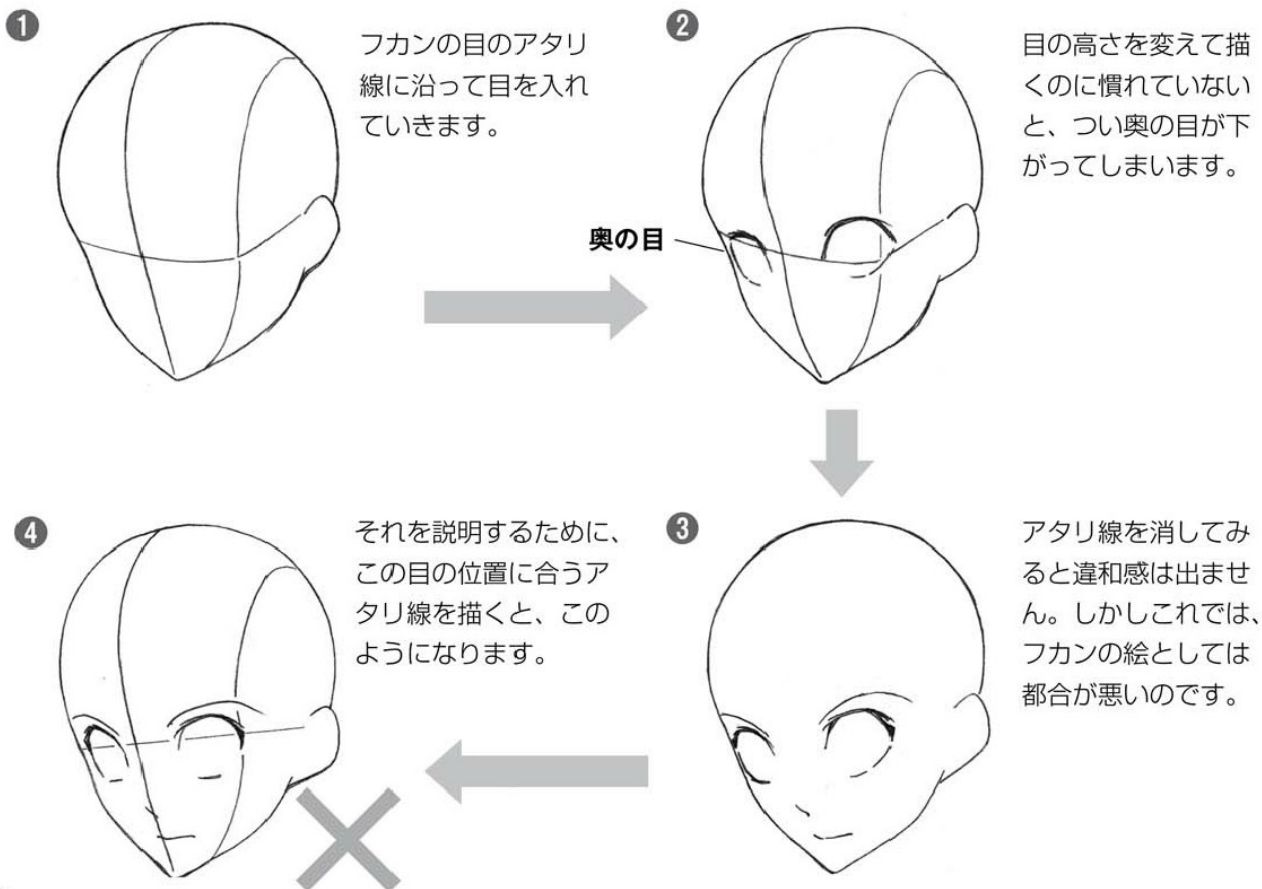
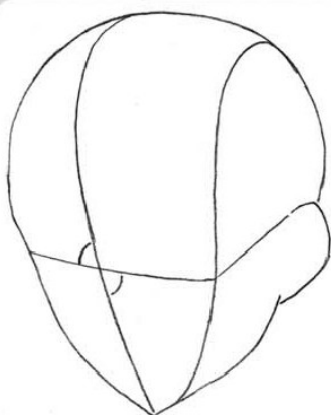
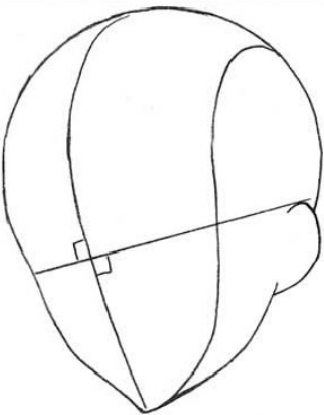
これは 115 ページのアオリの コツ65 ▶ 斜め顔では、奥の目をしっかり下げる と対になるコツです。フカンでもアオリでも、斜め顔の構図の場合、大切なのは奥の目なのです。以下、フカンになりきらない理由を、奥の目の位置で説明します。

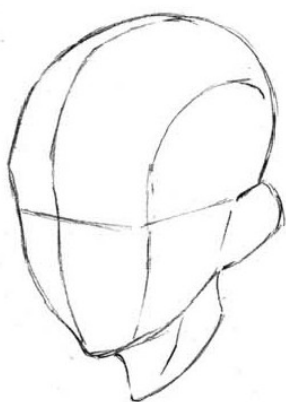
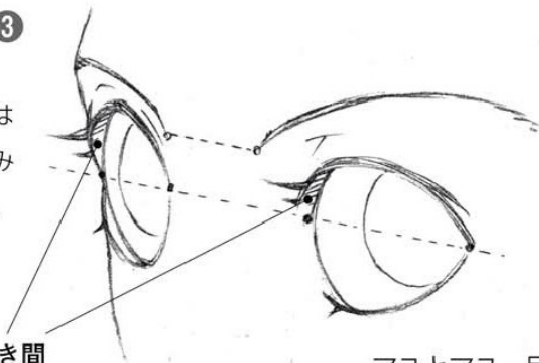
❶ フカンの目のアタリ線に沿って目を入れていきます。

❷ 目の高さを変えて描くのに慣れていないと、つい奥の目が下がってしまいます。

❸ アタリ線を消してみると違和感は出ません。しかしこれでは、フカンの絵としては都合が悪いのです。

❹ それを説明するために、この目の位置に合うアタリ線を描くと、このようになります。

❶ のアタリ　　❹ のアタリ

❶と❹のアタリ線をくらべると、❹はフカンではなく横からのアングルの斜め顔ということになります。すなわち、全体はフカンの構図なのに顔だけがフカンではなくなり、❹のような絵になってしまうのです。では、正しいフカンの目の描き方はどうすればいいのでしょうか。次ページで解説します。

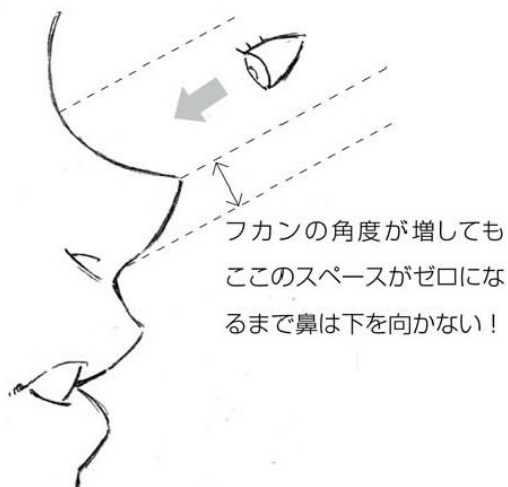
❖ 正しく目を入れてみる

デフォルメがきいた絵でも、正面と斜めはきちんと対応させるようにしましょう。そして、**目も立体であることを意識**できれば、さまざまなポーズや角度でも対応できるようになります。

正面

斜め

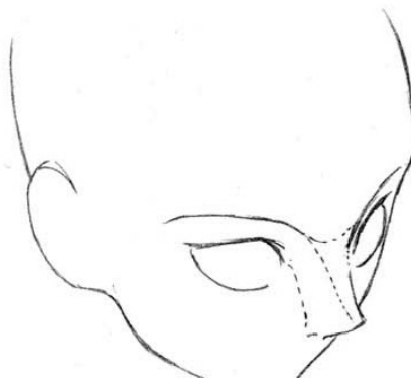
コツ73 ▶ 美少女にワシ鼻はNG！

強いフカンの絵では、鼻は下を向くイメージが一般的ですが……

くらべてみると、左の鼻が、皆さんが普段描いている鼻に近いのではないでしょうか。

Point

じつは私たちの普段描いているイラストの鼻はものすごく上を向いています！ 鼻スジも反り返っており、上から見たところで鼻が下を向くことはまずありません。スペースは狭くなりますが、鼻の下側も描きましょう。

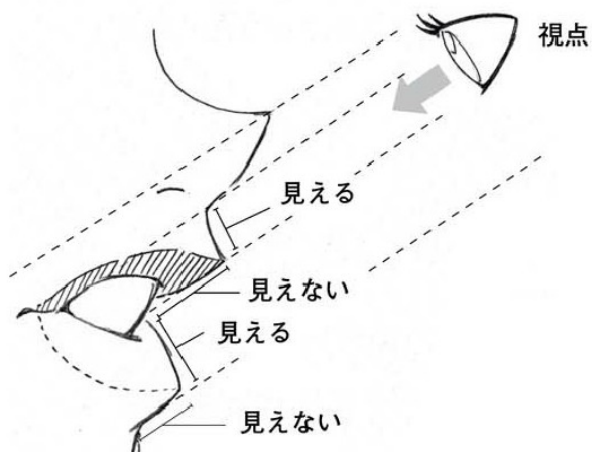
❖ アタリでスペースをチェック

❶ 鼻スジや小鼻などの部分はスペース（＝空白）になっているにもかかわらず、鼻の存在を感じることができます。

❷ 面取り線を入れると鼻の形が浮かび上がりました。きちんとスペースが確保されていれば、線を省略しても違和感は出ません。

もしもこの形にならなかったら修正しましょう。

コツ74 ▶ 口は輪郭から独立したアーチ

❖ 口のフカン

まずはアオリと同じように、フカンの唇の見え方を見てみます。

このように、鼻と唇の位置が重なり、上唇の下面、下唇の下面も見えなくなってしまいます。この見え方を頭に入れて、実際に口を描いていきましょう。

❖ 描き方を見てみましょう

やや複雑な方法ですが、形をしっかり理解するため、口と鼻の位置にふくらみ（独立したアーチ）をつけて描いてみましょう。立体を意識する練習のための作画法ですので、一度感覚を身につければ、毎回ここまでする必要はありません。

❶ 口と鼻の位置を決めるため、左右の目の中間を頂点として口の幅まで広がる、下図のようなふくらみをつくります。

❷ 下唇に厚みをつけます。正中線を利用して、口の回り込みが左右対称に見えるように作画します。

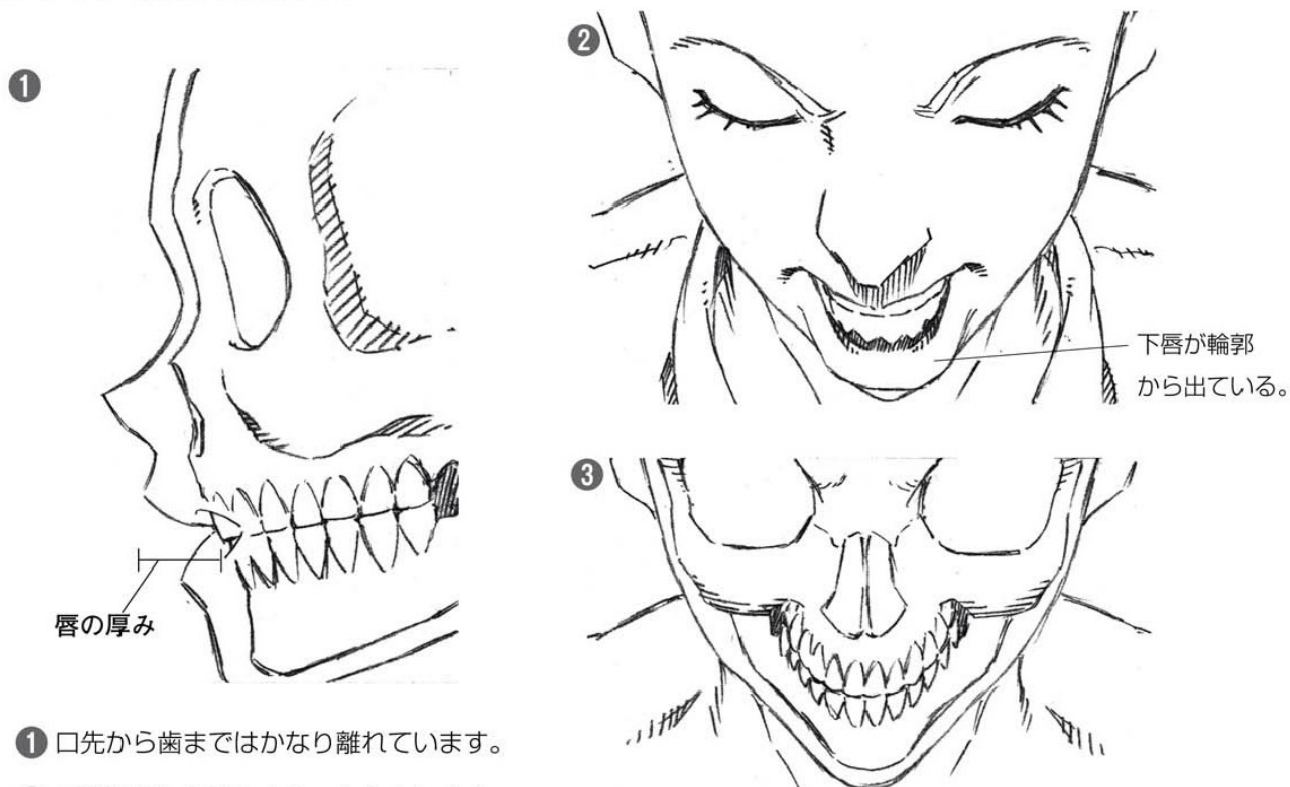
❸ ここでは、口を少し開いた状態にするよう意識して、描き込んでいきます。

❹ 上唇も描き込んで、鼻を復活させます。

完成

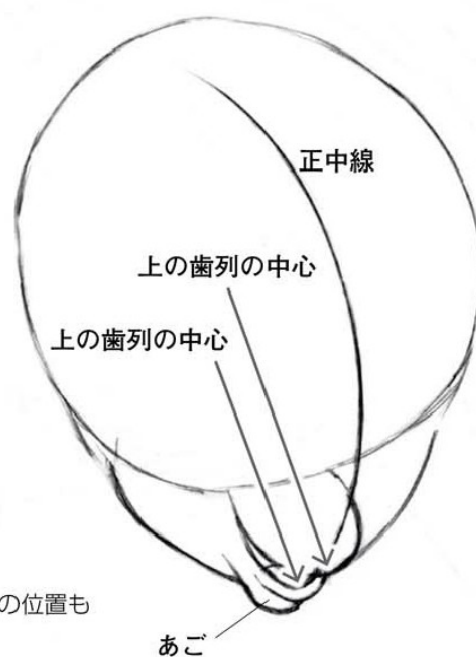
❺ 余分な線を消せばフカンの立体的な顔の完成です！

コツ75 ▶ 重要なのは唇ではなく、歯の位置

唇は自在に動きますが、頭蓋骨に対する歯の位置は常に一定であることを意識しましょう。これは一例をわかりやすく解説した図です。

❶ 口先から歯まではかなり離れています。

❷ 唇が輪郭からはみ出ることもあります。

❸ ❷ の場合でも歯の位置が正しく入っていれば、あごの骨も入ることができます。

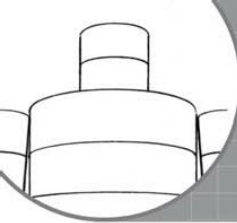
これらに留意しながら、実際のマンガ絵に応用してみましょう。

コツ76 ▶ 前髪は、目にかぶってもいい！

56ページの髪の毛の描き方をふり返りつつ、フカンの場合の髪の毛の描き方を理解していきましょう。

❶ まず正面で髪型を決めておき、パーツごとに分解します。

❸ 次に描きたい絵のアタリを描き、56ページ同様に頭部のブロック分けをします。

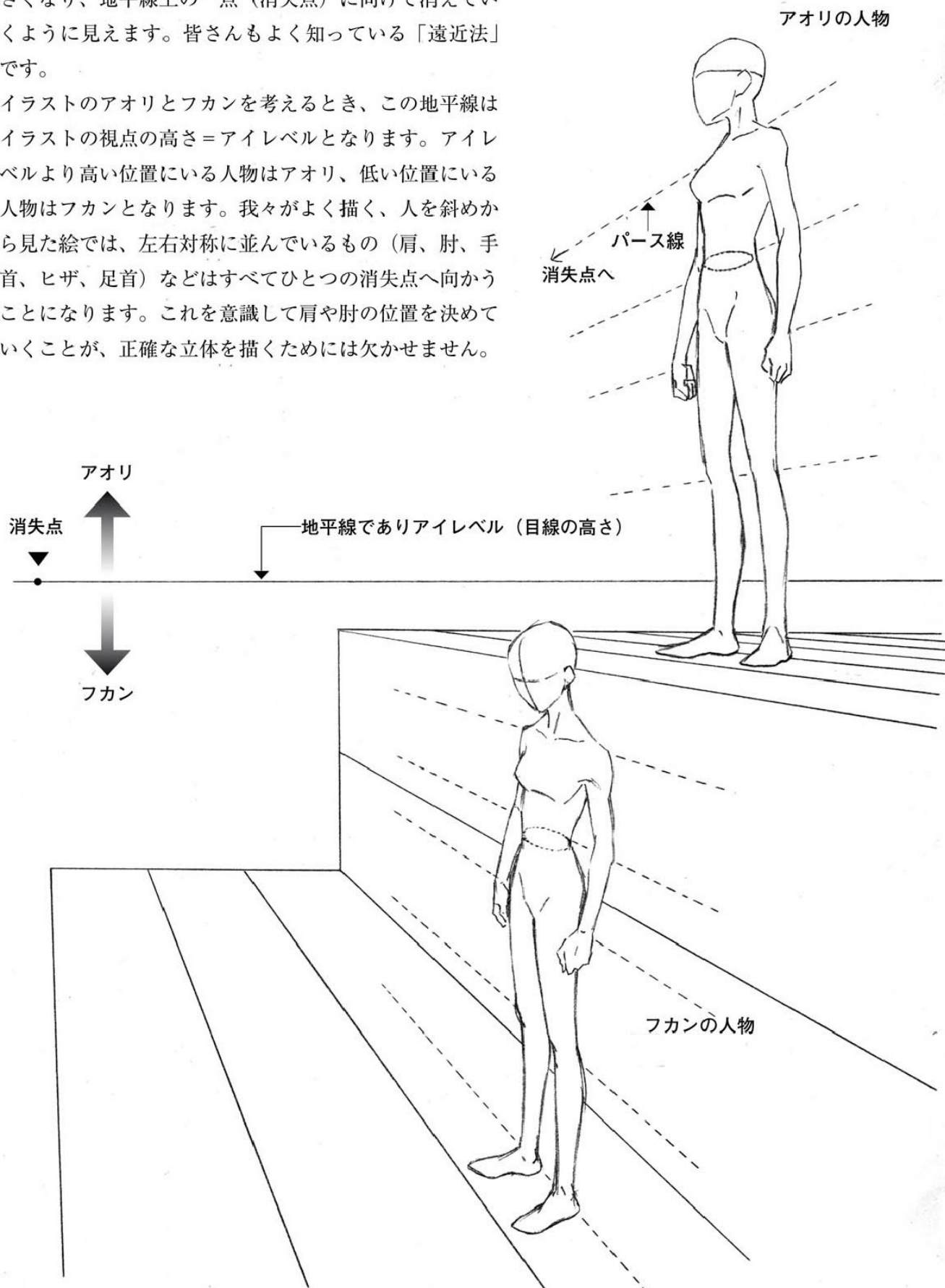
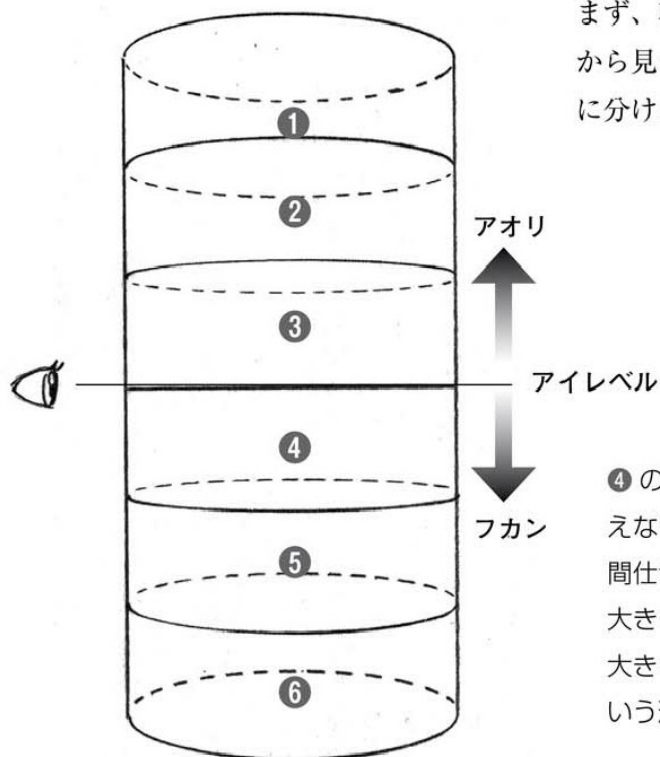
❹ 奥側からバック、サイド、トップ、次に手前のフロントの順で入れていきます。

❺ フロントは目にかかっても容赦なく上にのせ、ツインテールをとりつけます。フカンが深くなるほどトップの面積が大きくなります。遠慮せずしっかり髪を盛りましょう。

全身のアオリとフカン

❖ 全身のアオリ・フカンにはパース（遠近法）が欠かせない

頭部のアオリ・フカンは、アングル（視点）の違いで説明できたのですが、全身は大きくて複雑ですので、パースの考え方をもち込まないと描けません。しかも全身は、その視点によって、アオリとフカンが混在することもあります。
このページのイラストはアオリとフカンが混在しています。どの絵がアオリで、どの絵がフカンかわかりますか？

コツ77 ▶ アイレベルと消失点の意識をもつ

地上にあるものはすべて、遠ざかっていくとどんどん小さくなり、地平線上の一点（消失点）に向けて消えていくように見えます。皆さんもよく知っている「遠近法」です。
イラストのアオリとフカンを考えるとき、この地平線はイラストの視点の高さ＝アイレベルとなります。アイレベルより高い位置にいる人物はアオリ、低い位置にいる人物はフカンとなります。我々がよく描く、人を斜めから見た絵では、左右対称に並んでいるもの（肩、肘、手首、ヒザ、足首）などはすべてひとつの消失点へ向かうことになります。これを意識して肩や肘の位置を決めていくことが、正確な立体を描くためには欠かせません。

コツ 78 ▶ 輪切りの角度に注意する！

まず、輪切りの角度とは何でしょうか。左図は透明の円筒を横から見たもので、天井と底を合わせて７枚の間仕切りで６段階に分けたものです。

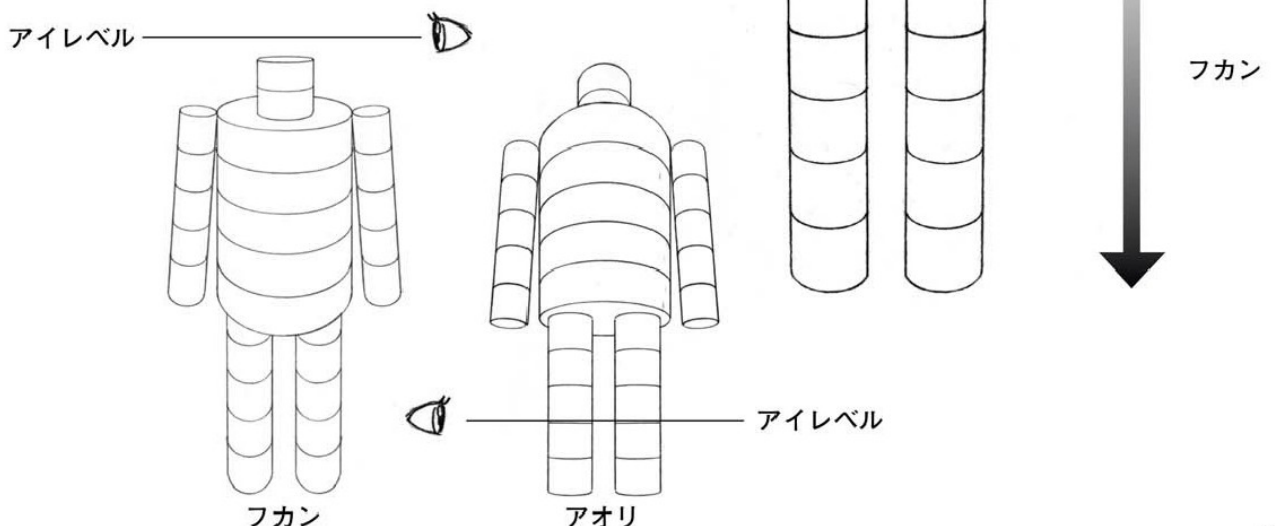
❹ の間仕切りはちょうど人間の目の高さにあり、裏も表も見えない一本線状態で、ここがアイレベルと呼ばれるものです。間仕切りが ❸❷❶ と高さを増すにつれ、間仕切り面の面積が大きく見えてきます。同様に ❹❺❻ は低くなるにつれ面積が大きくなっていきます。このように、角度によって楕円がどういう形になっているかを、その都度想像してみましょう。

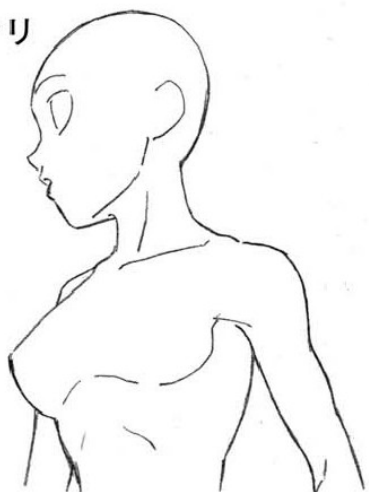
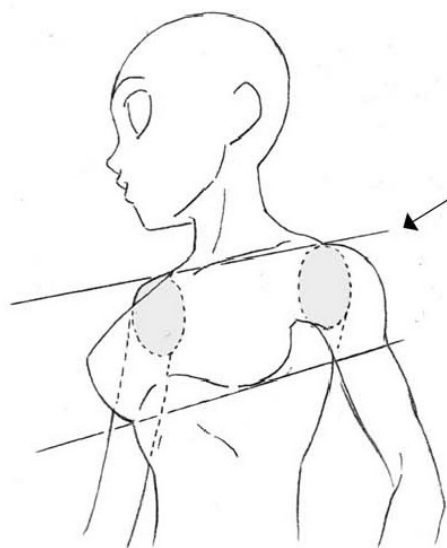
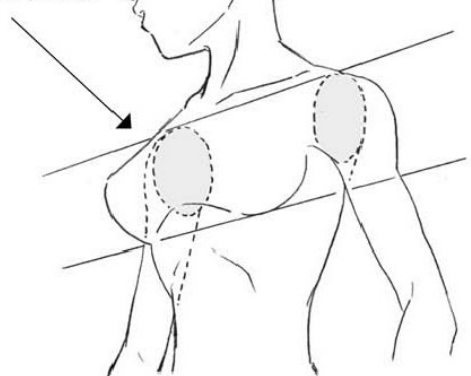
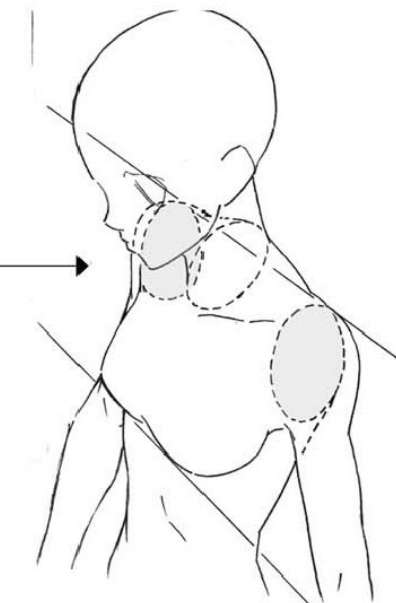
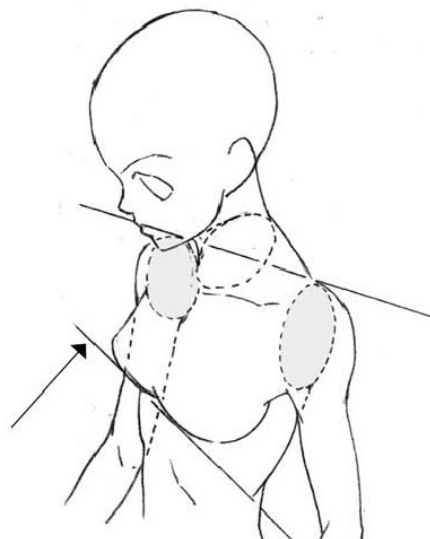
❖ 人体に当てはめると

上図で解説した輪切りの角度を、人体に当てはめます。基本的に人間が立った状態は筒が縦に並んだ状態といえます。図を参考にしてください。そして**アオリとフカンは、アイレベルが中央から上下に移動してできる状態**で、視点が上に移動してフカンの割合が大きくなればフカンの絵、下に移動してアオリの割合が大きくなればアオリの絵ということになります。

アイレベル

アイレベル

フカン　　アオリ

コツ79 ▶ パース線を引いて、アタリのくるいを直す

見えているところだけを描いた絵を検証してみると、デッサンがくるっていることがよくあります。慣れないうちは普段どおりにアタリを描いて、検証して直す、という作業を繰り返しましょう。何度もやっているうちに自然と、直さなくてよいアタリがとれるようになります。

❹ アオリでもフカンでも、見えない箇所までアタリをとることによって、正しいパースの絵を描けるようになるのです。

❖ アオリとフカンを組み合わせて奥行き表現！

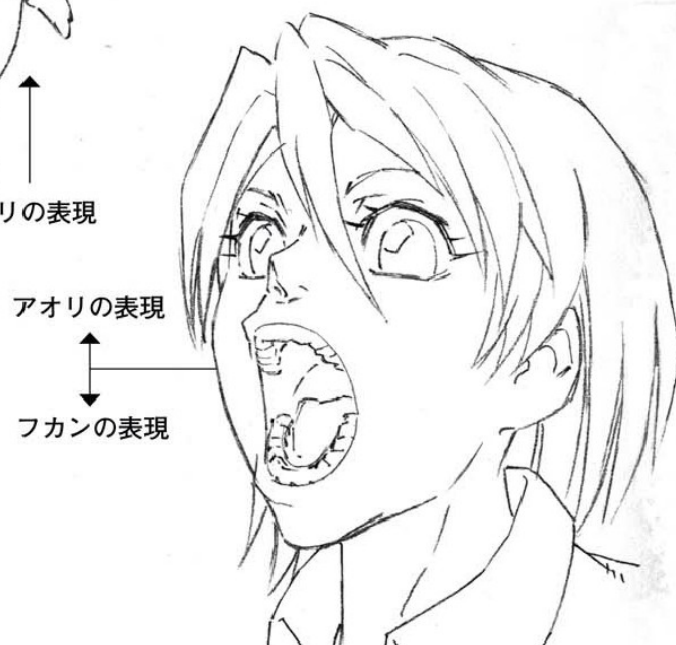
アングルに関係なくパーツを動かすと、アオリやフカンの表現はひとつのイラストの中に入り乱れて入っていきます。また、前後奥行きの表現の基本はアオリやフカンですので、ぜひマスターして使いこなしましょう！

フカンの表現

前後の奥行き

アオリの表現

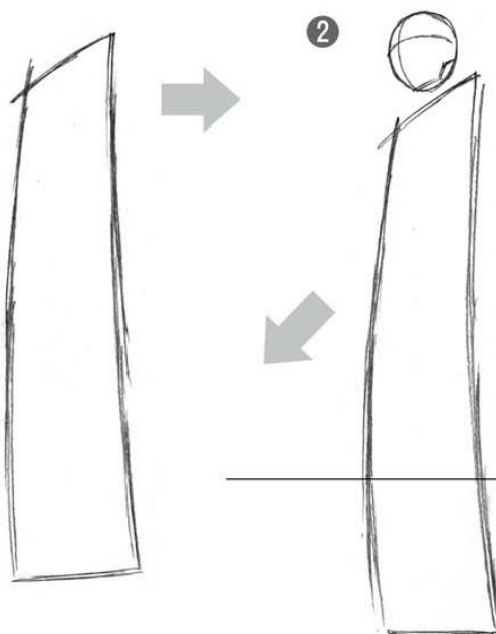
アオリの表現

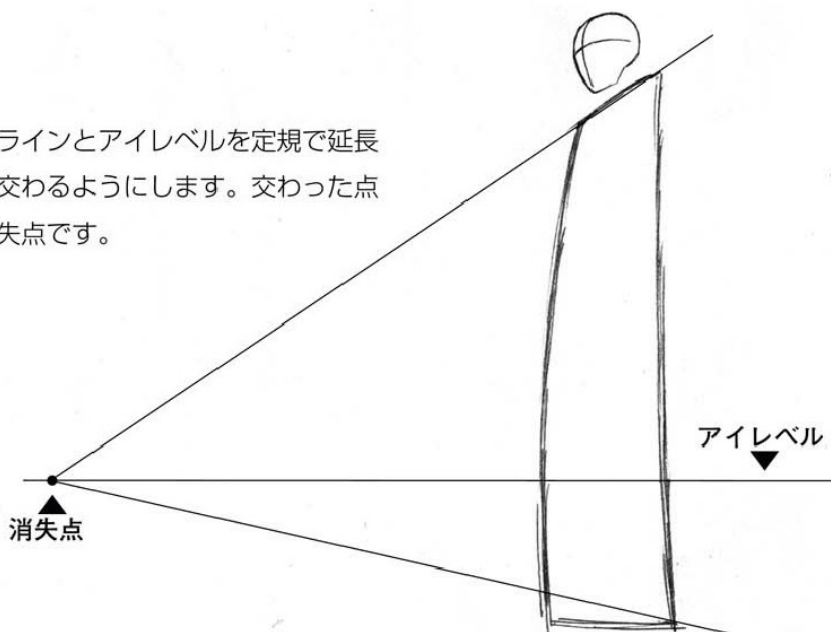
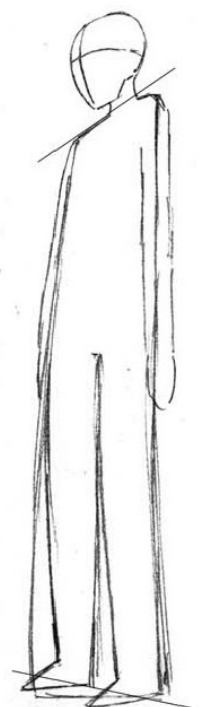
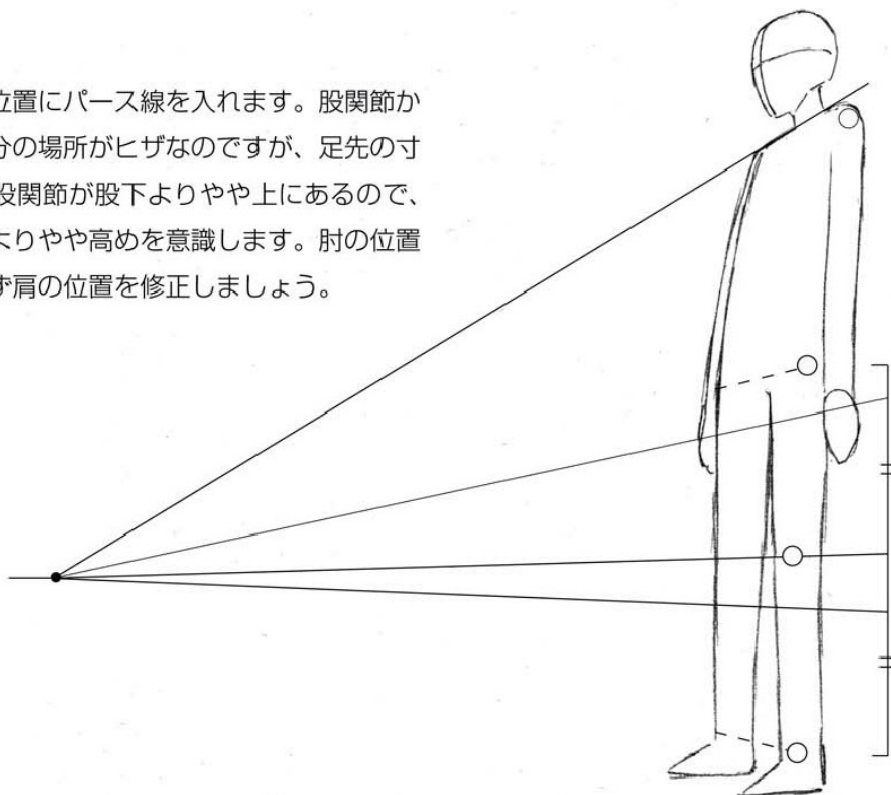
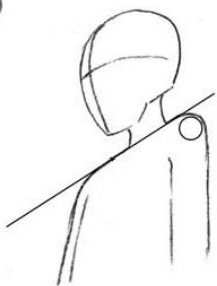
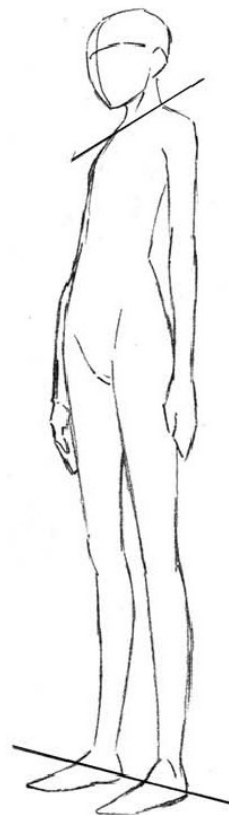
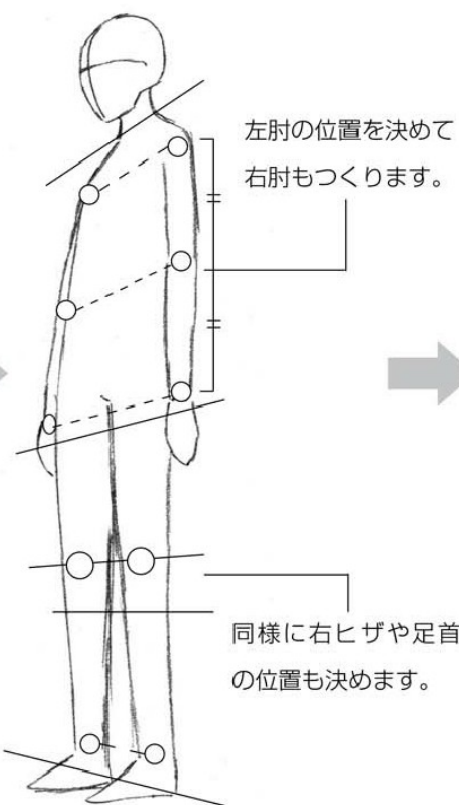
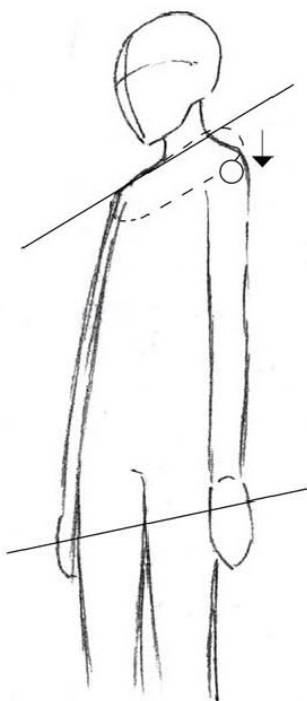
フカンの表現

アオリを描く

それではコツを交えながら、実際の手順でアオリの全身像を描いていきましょう。

コツ 80 ▶ 肩の角度をまず決める

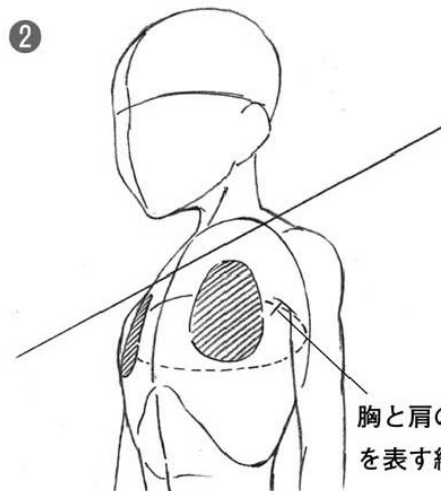
多くの人はアタリを描くときにまず頭を描きます。しかしアオリの絵に限ってはどのくらいのアオリにするか、まずそれを決めます。頭を先に描くと、その頭が邪魔になって肩の角度が甘くなってしまうからです。

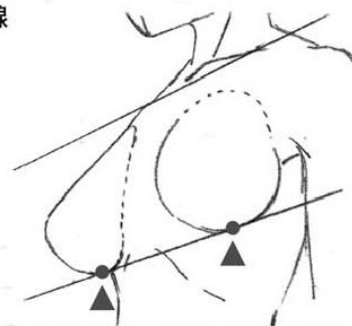
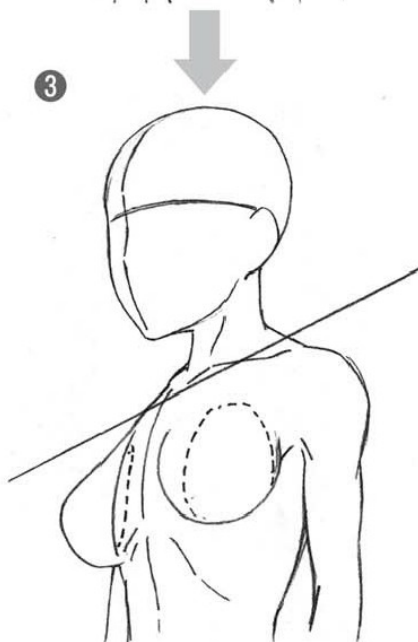
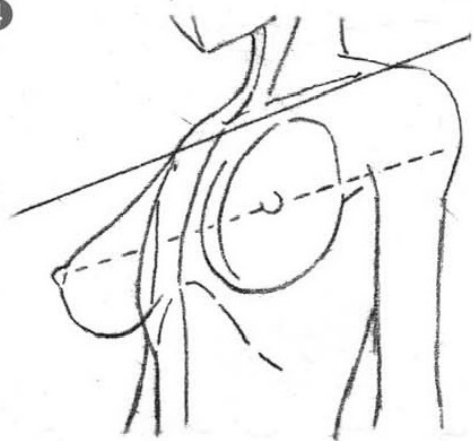
❶ 最初に肩の角度（鎖骨の傾き）を決めたら、全体の大きさを決めます。

❷ 頭を入れます。ローアングルなので小さめに入れましょう。また、ここでアイレベルも設定します。今回はスネあたりにしました。

❸ 肩のラインとアイレベルを定規で延長して交わるようにします。交わった点が消失点です。

❹ アバウトで構いませんので、人型を描きます。留意するのは身長の半分が脚、手首は股下、奥の足首はパース線に合わせた位置にするという点です。

これもまだアバウトで構わないのですが、各部の大きさやバランスはこれまでのコツを思い出し、くるわないようにしましょう。また、女性の胸に関してはまだ描き込みません。次ページで、コツを学んでから描き込んでいきましょう。

コツ81 ▶ アバラドームから女性の胸の形を割り出す

ここでもアバラドームが重要なポイントです。そして正中線も描き込むようにします。

❶ 立体表現では正中線の見え方が重要なので、そこを意識しながら、肋骨が形成するアバラドームのアタリをとって、丸みがわかるように輪切りした断面を意識した補助線を入れてみます。

❷ アバラドームの胸の筋肉の上に、乳房をのせていきます。乳房の土台となる胸の筋肉は、肩の筋肉とつながっているということにも注意しましょう。

アバラの輪切り線と正中線を目安に輪切りのラインに沿うように、左右対称に卵形のアタリを入れます。これが乳房の土台です。このアタリは、アバラの丸み上にのっているため、消失点へ向かうラインとは一致しません。

❸ 手前の乳房の位置を決めるのが少々むずかしいので、奥を描いてからパース線を入れても構いません。逆に、奥の胸をしっかり下げることもポイントとなります。

最後に乳首の位置ですが、アバラの丸みがあっても乳首などの左右対称にあるポイントはやはり、パース線に沿います。まず横向きの胸の先端に乳首をつけ、パース線で手前の乳首の位置を確認します。

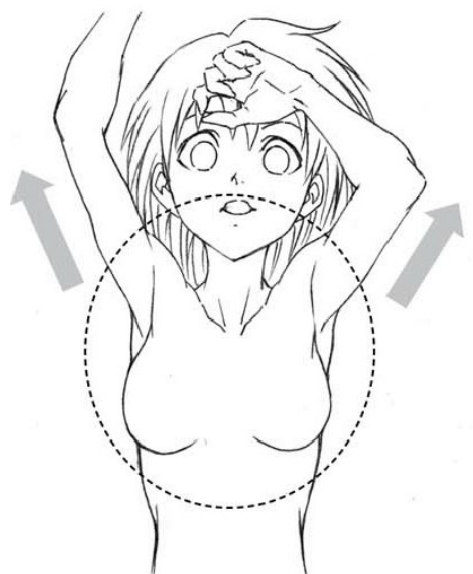
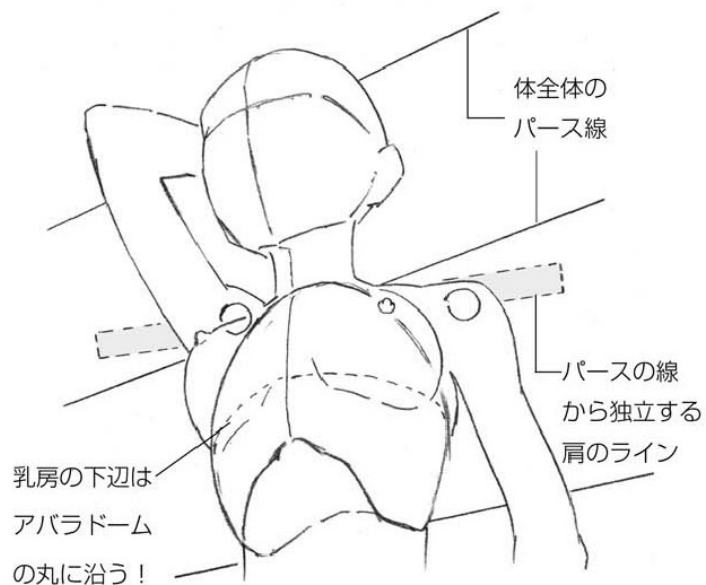
完成

コツ 82 ▶ パースより肩と連動する胸

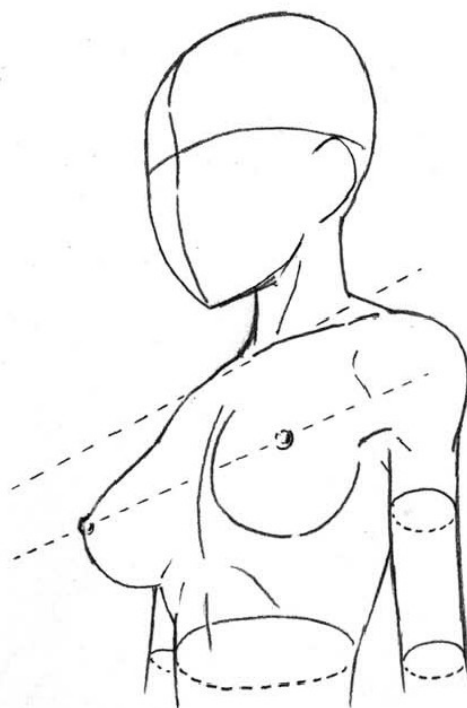
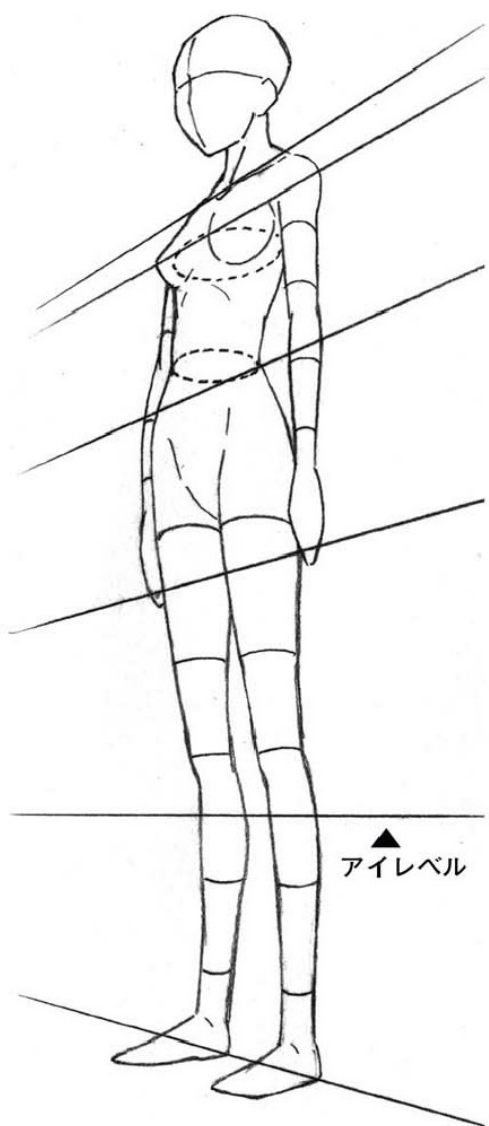
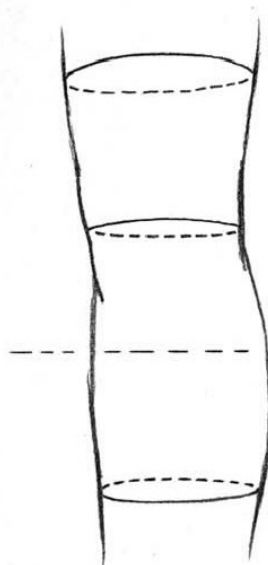
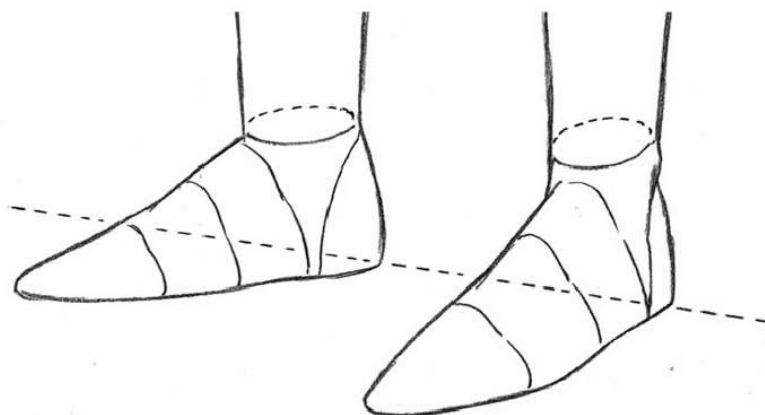
肩を動かすと、乳房も影響を受けて動きます。パース線だけでなく、この影響も考えなくてはならないので、一例を挙げてみたいと思います。たとえば、腕を上げたポーズをアオリで描いてみましょう。

体全体のパース線

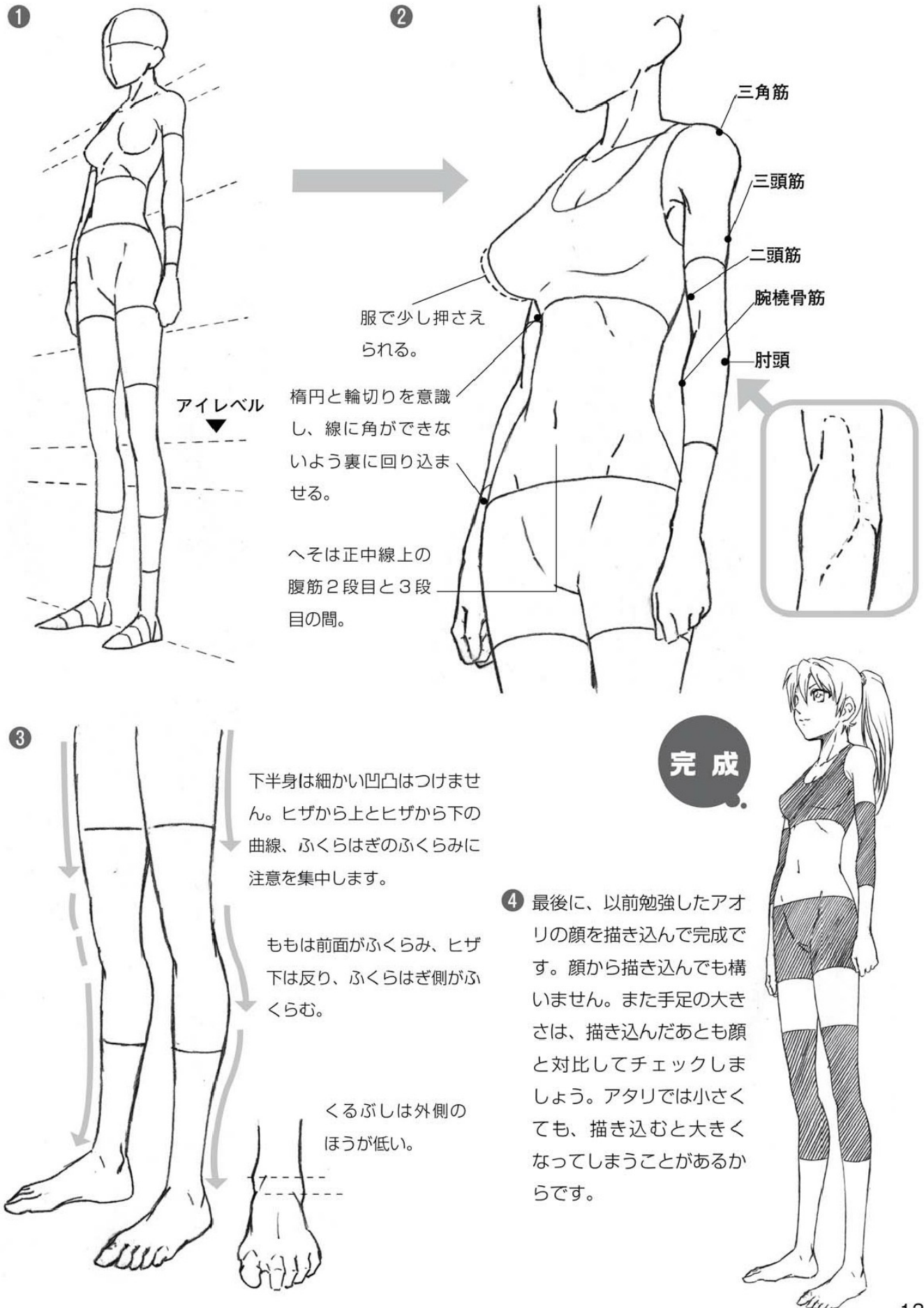
パースの線から独立する肩のライン

乳房の下辺はアバラドームの丸に沿う！

75ページで解説したように、肩と腕、さらには胸も連動して動きますので、作画のときには注意が必要です。

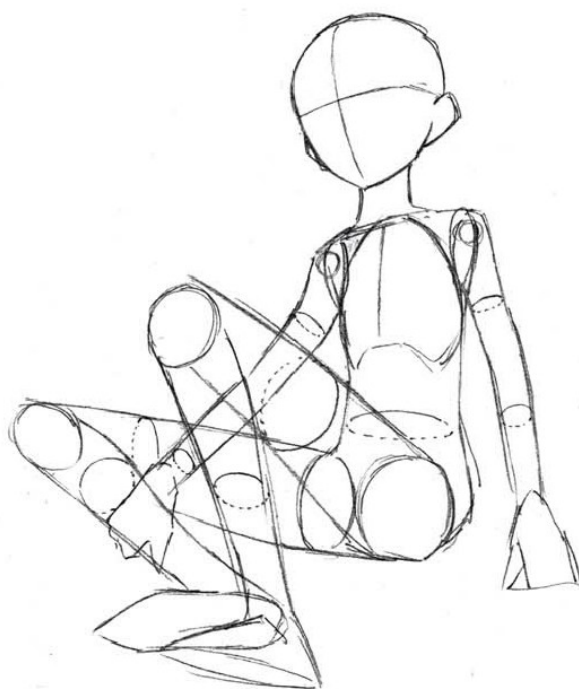
❖ 体全体を立体的にとらえる

胸のパースを理解したところで、全身の描き方に戻りましょう。大まかな全身のアタリが入ったので、細かい凹凸や細部を描く前提で、各部の輪切りの角度をしっかり認識しておきます。

❖ 仕上げ

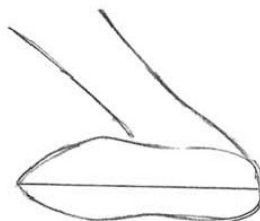
それでは細かい凹凸をつけながら、輪切りの角度を意識してスポーツ下着を描き込みます。

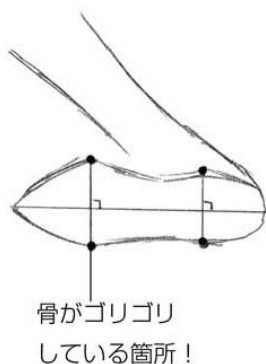
❹ 最後に、以前勉強したアオリの顔を描き込んで完成です。顔から描き込んでも構いません。また手足の大きさは、描き込んだあとも顔と対比してチェックしましょう。アタリでは小さくても、描き込むと大きくなってしまうことがあるからです。

コツ83 ▶ 平行線を使って足の裏を描く

アオリの足裏は形をとるのがむずかしい部分です。具体的にイラストで見ていきましょう。顔や上半身は非常にゆるやかなアオリで問題ありませんが、下半身がむずかしいので気をつけてください。

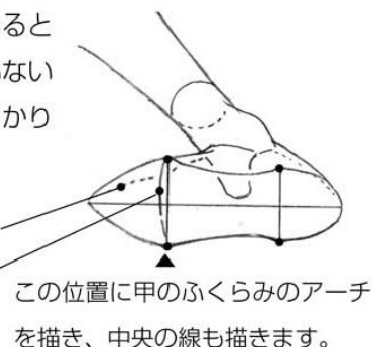
❶ 座っている人の場合、奥の尻のアタリはとても重要です。太もも、スネの輪切りの角度も必ず描き込みましょう！

❷ 重要なのはやはり見えないところのアタリと輪切りの角度です。

❸ ここで最もむずかしい足を描いていきます。

ⓐ わかりやすい奥の足から解説します。

まず、真ん中が尖ったクツのイメージで中央に線を引きます。

ⓑ 次に、幅が一番広くなる位置と、クツの裏のかかとがはじまるあたりに線を引き、輪郭に接する４つのポイントに印をつけます。

ⓒ そして、透明であると考えて、見えていない脚の甲側までしっかり描き入れて完成！

足の甲の中央の線

甲のふくらみのアーチ

この位置に甲のふくらみのアーチを描き、中央の線も描きます。

ⓓ 次に手前の足ですが、足の裏の角度に合わせてⓑそしてⓒの線を入れてみます。

体の向きや足の向きを考えて、この矢印の方向に引くのがポイント！

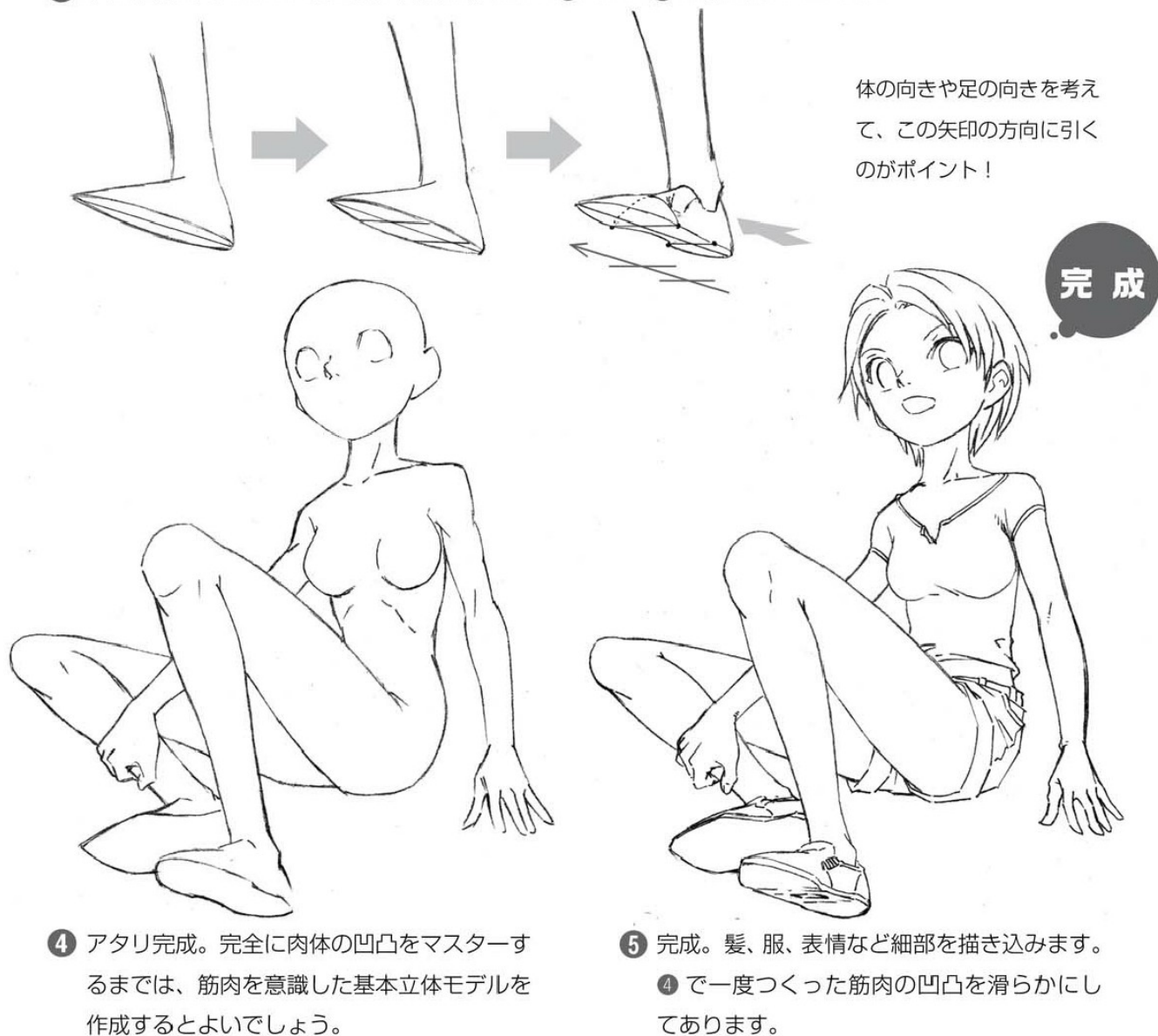
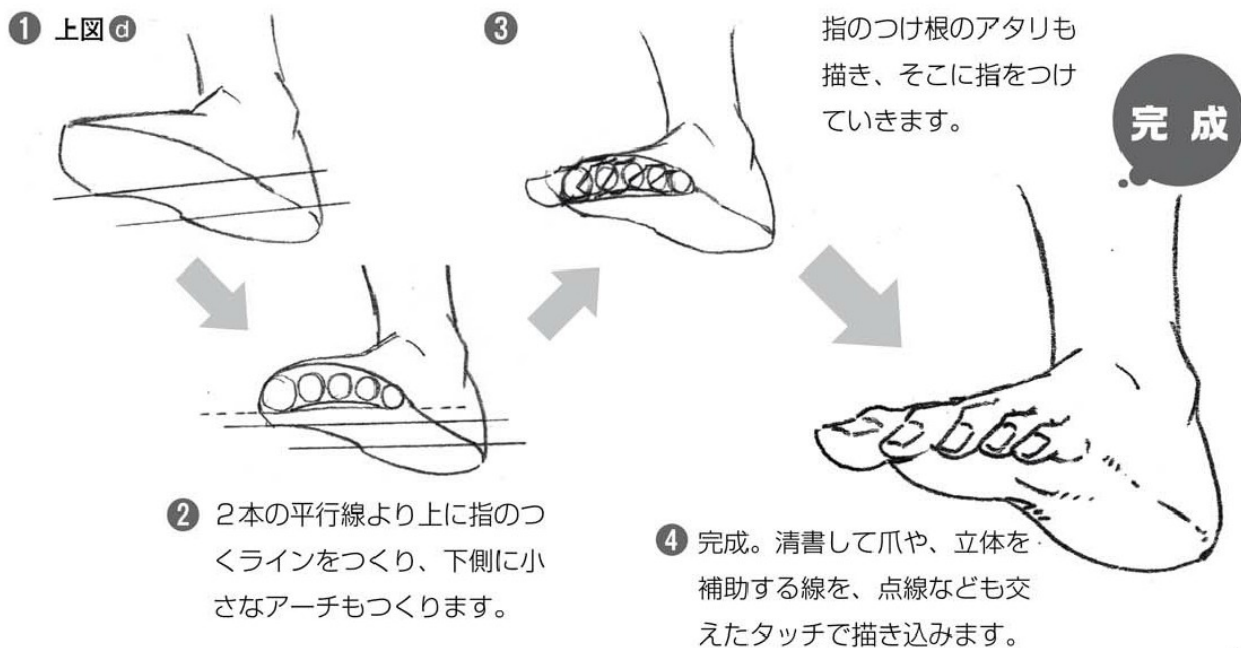
完成

④ アタリ完成。完全に肉体の凹凸をマスターするまでは、筋肉を意識した基本立体モデルを作成するとよいでしょう。

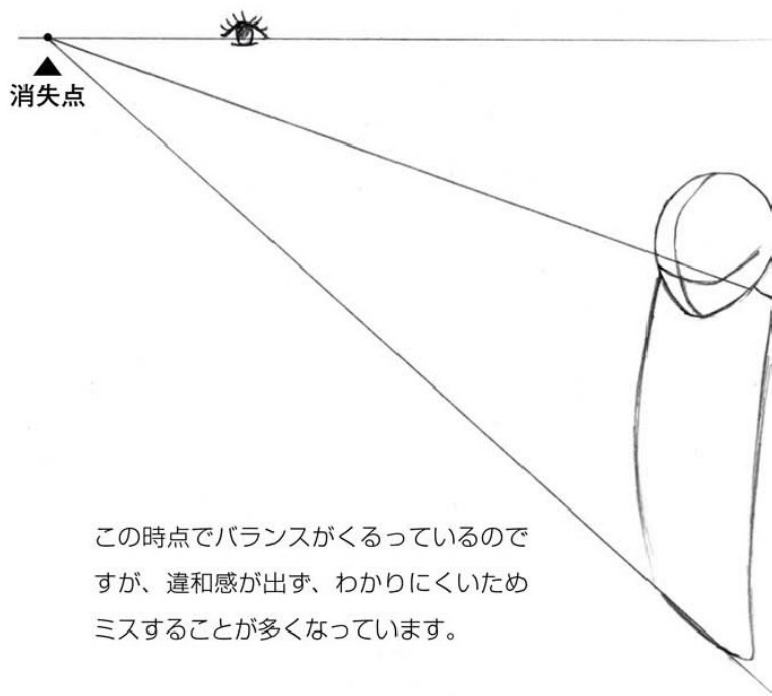
⑤ 完成。髪、服、表情など細部を描き込みます。④で一度つくった筋肉の凹凸を滑らかにしてあります。

裸足の場合

② 2本の平行線より上に指のつくラインをつくり、下側に小さなアーチもつくります。

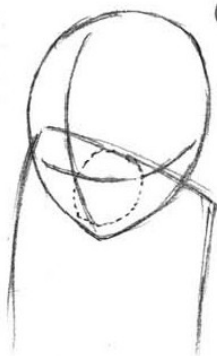
④ 完成。清書して爪や、立体を補助する線を、点線なども交えたタッチで描き込みます。

フカンを描く

コッ 84 ▶ 首をなくしてはいけない！

❶ 構図と全体の大きさを決める。初期アタリを描く。

この時点でバランスがくるっているのですが、違和感が出ず、わかりにくいためミスすることが多くなっています。

このまま描き進めると……

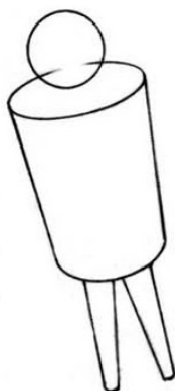
細かくアタリを描いていくにつれ、女性としてはとても首が短い、首がない！という違和感が出てきます。

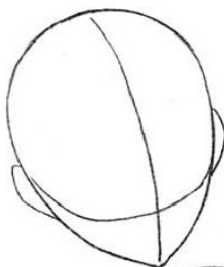
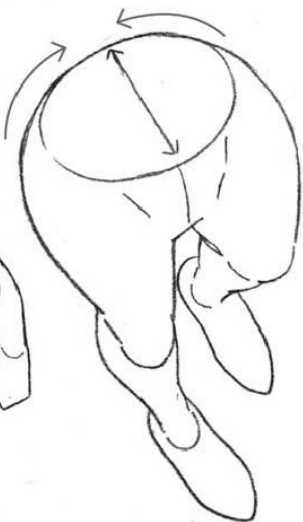
❷ 顔で隠れている奥の肩を描き込み、肩幅の中心に首のつけ根を描きます。

やはり首がなく、胴体に直接頭がのっています。

❸ 頭の位置がくるっているので消してしまい、首を伸ばします。

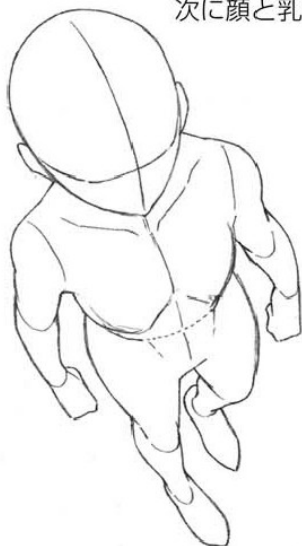
❹ バランスがよくなったので、アタリを細かく描き込んでいきます。

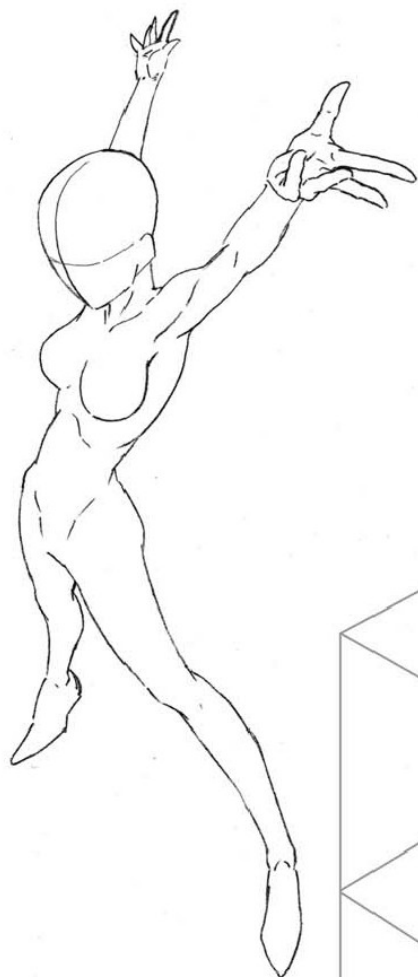
コツ85 ▶ ウエストのくびれもなくしてはいけない！

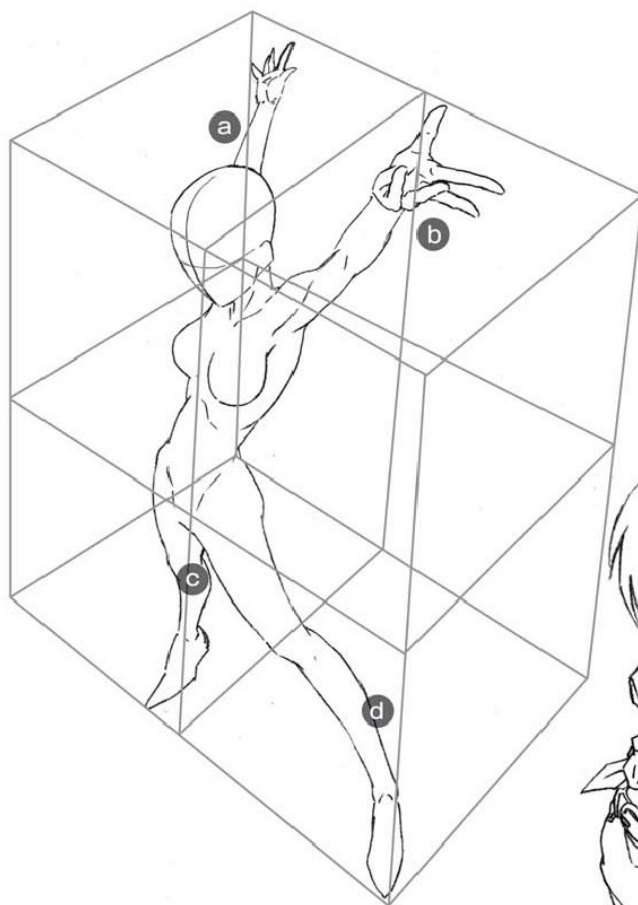
それでは、さらに大きな角度のフカンを、胴体の観点から見てみます。
フカンの角度がきつくなるほど、胴体の微妙な凹凸を表現するのがむずかしくなります。女性の体には女性らしさの象徴、ウエストのくびれがあり、男性のように単純ではありません。フカンの絵を一度、頭部、胸部、腰部の３つのパートに分け、再構成する過程でくびれのつくり方を検証します。

男性のフカン
ドラム缶をふせたイメージ

女性のフカン
形の異なるコップをふたつ重ねたイメージ

ウエストの奥行きはこのくらいで胸部側にも同じ断面があります。

点線の部分がウエストのある箇所です。下腹からアバラまで腹直筋でつながっています。

←→の部分は胸部が腹部の上にかぶさっています。

３つのパーツを重ねました。次に顔と乳房をつけます。

ウエストのくびれに向かって、アバラのラインと腹直筋のラインをほんの少しだけ描き入れます。

コツ 86 ▶ 直方体ゲージでパーツごとの距離をつかむ

❶ 左図のようなアタリがあります。両手足の遠近は合っているのでしょうか !? 検証してみます。

❷ 中央の図のように全体を４つの縦長の長方体でおおってみます。ほぼ斜め上方 45 度ぐらいからブロックを見ている角度ですので、単純に辺の長いほうが遠いことになり、近い順に並べると ⓑⓐⓓⓒ となります。

❸ 手足の大きさを合わせて細部、服などを描き込み完成！

中央の図を見てみると、ⓐ とⓒではⓒのほうが遠いハズなのにⓐの右手のほうが小さくなっており、ⓒとⓓではⓒのほうが遠いのに両足の大きさがほぼ同じになっており、ⓑとⓒをくらべてもⓒの右足が大きすぎることがわかります。

❖ 実際に描いてみましょう

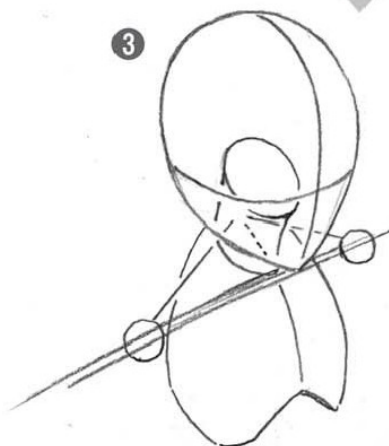
フカンを思いどおりの大きさにするのは少々むずかしいので、まずはなるべく強いフカンをイメージしてアタリをとっていきましょう。慣れたら最初に全体の大きさを決めるようにしましょう。

❶

まず頭のアタリをとり、142ページの要領で首のアタリも入れてあげましょう。

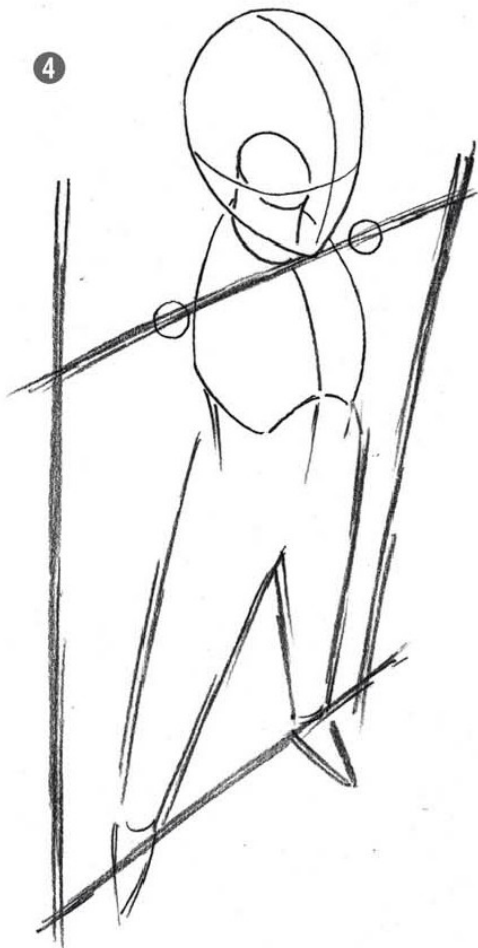
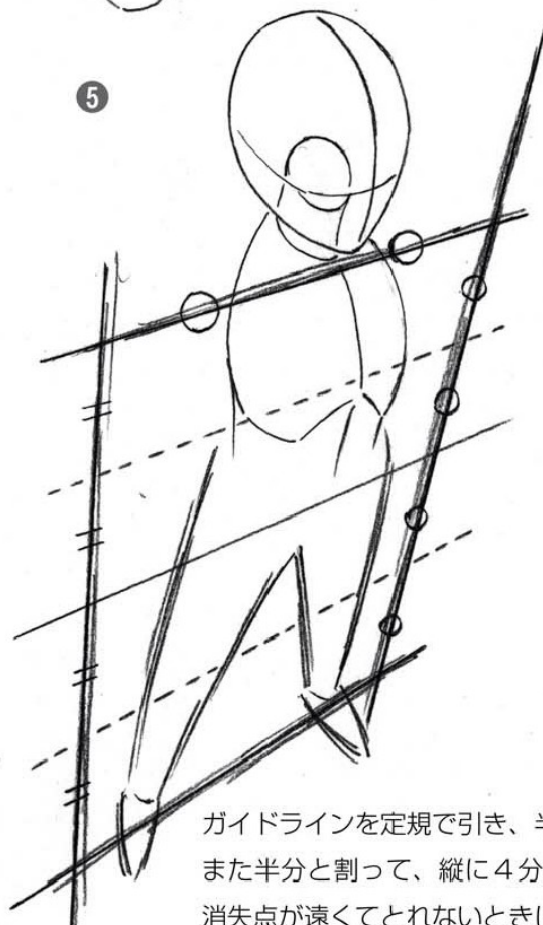
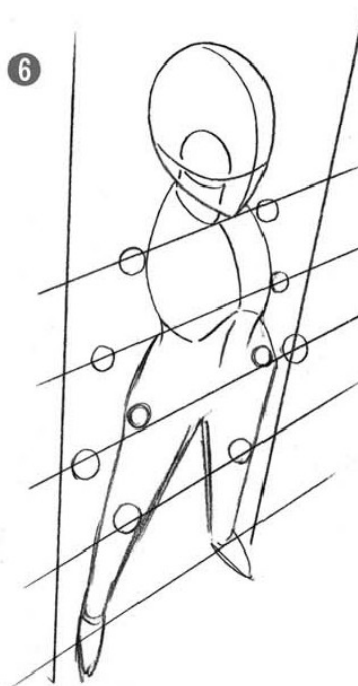
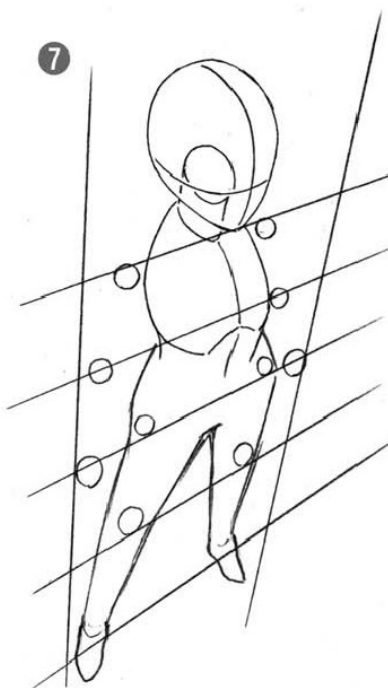
❷

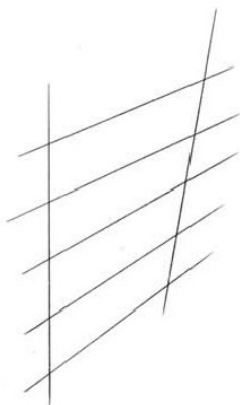
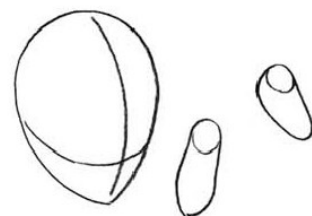
そして肩の角度を決めますが、角度が甘くならないように注意しましょう。いかり肩にならないように、ラインは首のつけ根よりやや下に引きます。

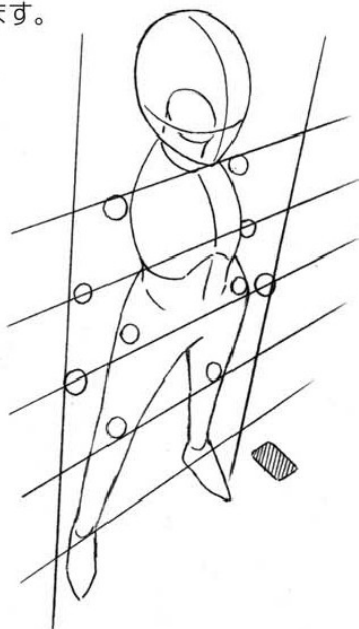
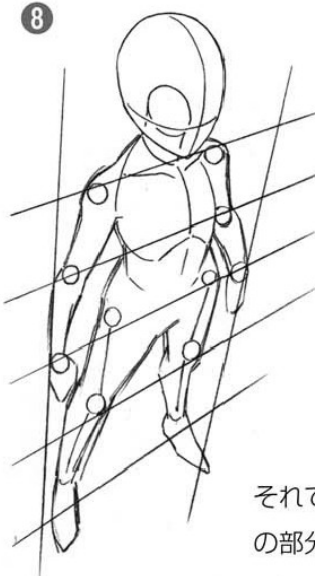
❸

アバラのシルエットを首につなげて描きます。正中線も入れ、脊椎の位置から少し遠近をつけて肩の位置も決めてあげます。

❹

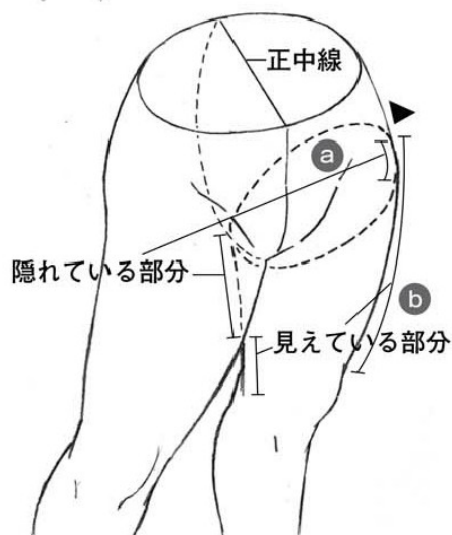
イメージで、適当で構いません。下半身の大まかな大きさを決めてあげます。ひとつだけ気をつけたいのは、両足を結ぶ線を肩の傾斜よりもきつくするということです。そして図のようなガイドラインをつくります。右と下に狭くなっています。

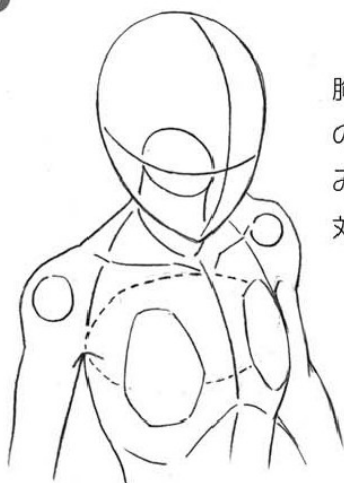
❺

ガイドラインを定規で引き、半分にしてまた半分と割って、縦に4分割します。消失点が遠くてとれないときにこのやり方をして、ガイドラインをつくります。

ガイドラインをもとに肘、手、股関節、ヒザ、足の位置のアタリをとります。また、先ほど適当に描いた下半身のアタリが間違っている場合は、ここで修正します。

この絵では、股関節のアタリのシルエットを少々直しました。ついでに足先のアタリまで入れてしまいます。フカンだからだいぶ小さくなって……このくらいでしょうか？
ここで検証です。

コツ 87 ▶ 足が小さすぎないように気をつける

肩のガイドと足のガイドの長さをくらべてみます。すると肩から足までの縮小率が 88%となりました。つまり、足を肩の位置までもってきても約 15%しか大きくならないということになるのです。
下図は足を 15%大きくした図です。頭の大きさと比較してみると小さすぎるのがわかります。これは非常に多い間違いなのです。

足下にスマホなど想定した物を置いてみて違和感がなければ、正しい足の大きさになっているといえます。

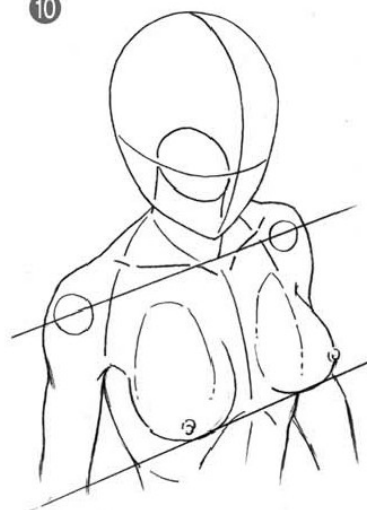
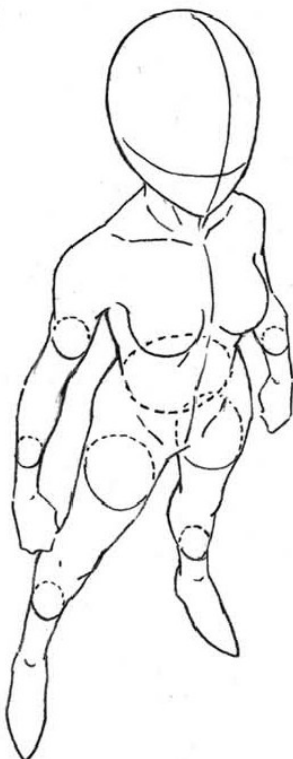
❽

それでは足を大きくして、体のほかの部分のアタリもとっていきます。

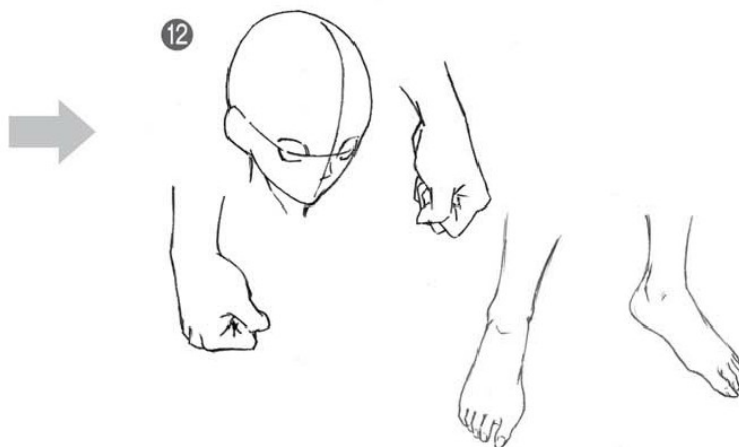
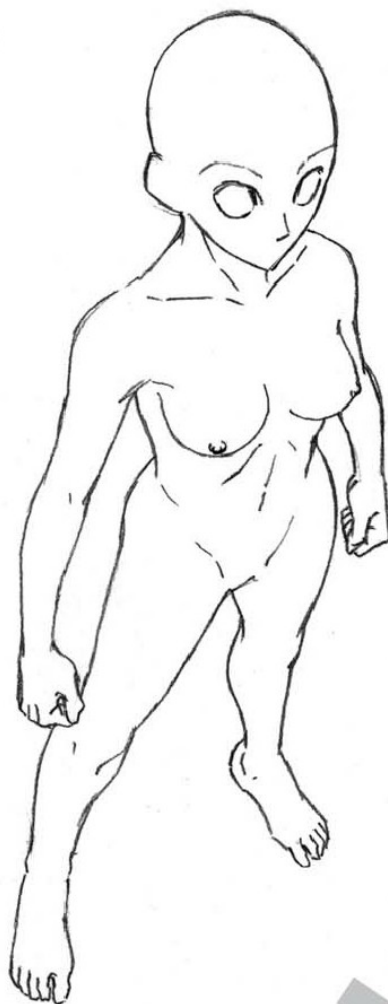
コツ88 ▶ 奥の脚は短くする

じつは奥の脚とヒザの位置をきちんと上に上げれずに、パースがくるってしまう人が多いのです。図で示したように**左脚の見えている部分が少なく、隠れている部分が大きい**ので、脚が短く見えてしまうのです。これを知っていれば、奥の脚をちゃんと短くすることができるようになります。

輪切りを見ると、脚は内ももより高い位置からはじまっています。腰の輪郭と太ももの長さ、上から見るためⓐがⓑの上にかぶってしまい、外側も短く見えます。

❾

胸のアタリをとります。肩のつながりとアバラの丸み、正中線を意識して左右対称になるようにします。

❿

⓫

線を少し整理して、輪切りのアタリを入れます。腰の奥行きがかなり深くなります。ここをしっかり深い円にしてあげることで、胴が短く見えずに深く重なるのです。またパンツやベルトのラインもこれに準じます。筋肉の凹凸を細かくつけつつ、顔、手、足も形を整えていきます。
うまく足が描けないときは前出のコツを見直しましょう。**見えていない指のつけ根などに意識を集中できると描きやすくなります。**

⓬

輪郭を少しソフトにして細部を描き込みます。輪切りの角度に注意しながら衣服をつければ立体感が出ます。

⑬

⑭

完成

これで人体の基本的な描き方はすべて終了しました。

合わせ技で画力アップ

左ページのフカンとくらべてかなりむずかしい絵にはなっていますが、この本で紹介したコツを使って描くことができます。

《頭部と首の関係》

コツ 39 首にはV字のスジ！

コツ 40 首は両耳の真ん中につく

⇒ 71 ~ 72 ページ

《フカンの頭部》

コツ 71 補助線を引いて、輪郭とパーツを連動させよ

⇒ 122 ページ

《腕》

コツ 51 腕のつくりは鎖と同じ

⇒ 92 ページ

《手・指》

コツ 52 指をとって考える

⇒ 95 ページ

《口》

コツ 75 重要なのは唇ではなく、歯の位置

⇒ 127 ページ

《脚の形》

コツ 57 ヒザは折りたたみ定規

⇒ 102 ページ

《くつの底》

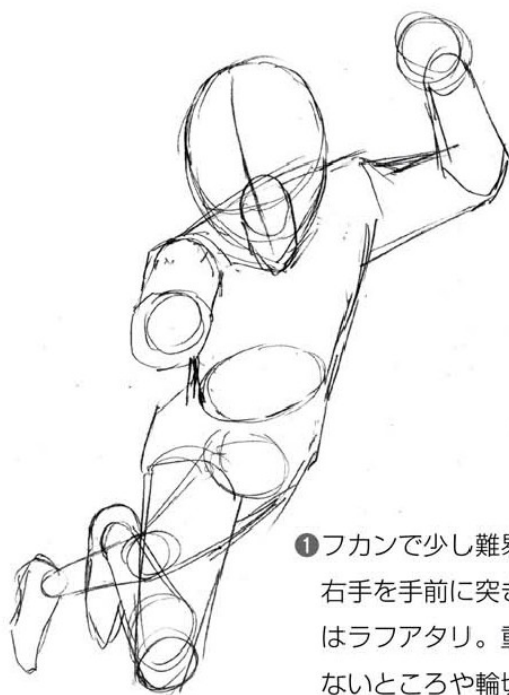
コツ 83 平行線を使って足の裏を描く

⇒ 140 ページ

❖ 関節の過可動性を使って女性特有のポーズ

女性の柔かさ、しなやかさを表現するために、本来動く方向とは逆の方向へ関節を反らせます。指、肘、ヒザなど……。このように関節の過可動性をもつ人は人口の５％くらいだそうですが、絵になると女性らしさがグンとアップしますね。

❖ 難易度を上げて画力をアピール

むずかしいものをごまかして描いたり避けたりしていては、画力はアップしません。他人が真似できないようなむずかしい絵が描ければ、それはイラストレーターとしての大きな武器となります。まずは中難易度のものを実際に描いてみましょう。

❶フカンで少し難易度を上げて右手を手前に突き出し、まずはラフアタリ。重なって見えないところや輪切りも意識してつくります。

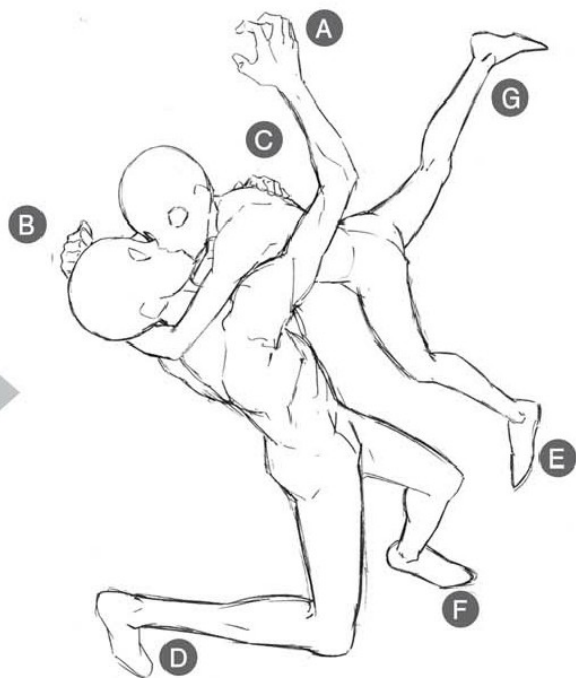
❷基本立体モデルを形づくっていきますが、拳を描く前に拳銃を持たせて、さらに難易度をアップさせしょう。

❸手を描き込み、顔や服のアタリも描き込んでいきます。

❹清書して中難易度のイラスト完成です！

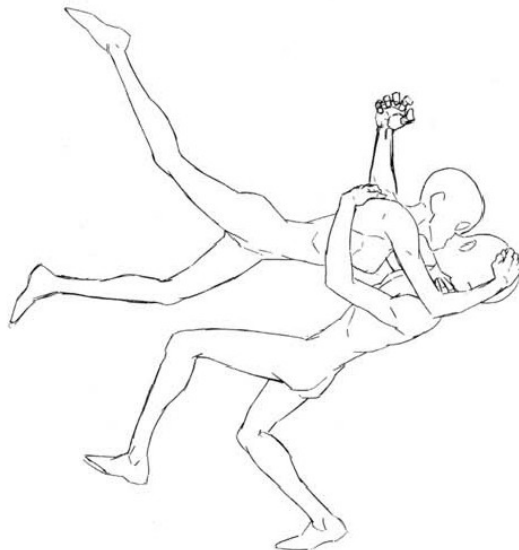
❖ 空間認識能力を鍛えよう

144 ページでアングルによる距離の認識は学びましたが、今度は複数の人間が密着するという高難易度の絵で空間認識能力を鍛えましょう。

❶ まずラフアタリ。形が納得いくまで何度もつくります。キスをしているイメージなので、顔がめり込まない程度に重ねるのがポイントです。

❷ それをもとに立体基本モデルを作成します。胸をくっつけてしまうとキスをしづらいので注意！ 手足に遠近の順位をつけ、男女差も考えながら大きさを変化させます。（Ⓐ～Ⓖ）

❸ 普通ならそのまま描き進めるのですが、空間認識能力を鍛えるため、基本立体モデルを横回転させて、各部がめり込んだり離れすぎたりしていないか、残りの３面を描いてみます。

Check

すべてのパーツ関節の位置は遠近で多少上下するものの、基本的に横移動しかしないと覚えておこう。

キチンと描けました。これでもとの基本立体モデルの絵に矛盾のないことがわかります。

それでは、❷の基本立体モデルからイラストを完成させてみましょう。服のボリューム、特にスカートは派手に泳がせたほうがいいので、せっかく描いた人体ですが、隠れてしまうところは遠慮なく消してしまいましょう。

これが複数の人体による正しい空間認識です。ひとつのポーズをいろいろな角度から描くのは、すぐにできなくても構いません。ただ練習はたくさんしましょう。描けない＝空間認識能力不足、描けるようになった＝空間認識力が身についた、ということになりますので、むしろ描けるようになったら描かなくてもよいのです。

❖ 難易度の高い作例

人体構造の理解と空間認識力を鍛えると、このような複雑な絵も描けるようになります!!

アオリの表情

メカと少女

大小にロール
した髪

着色で
立体感を
アップ

第5章

イラストメイキング

さて、ここまで学んだコツを意識して実際の絵を描いてみることにします。この章で紹介するサンプルは、上級者が描いたものから初級者のものまでそろえています。描き手によって完成までのアプローチもさまざまですが、ご参考にしていただけたらと思います。

下絵の蔵出し
作家名／解説：中塚真　テーマ：美少女

カラーリングに関しては、私はプロの椎原ヨシカズ氏にお願いしているので、私のつくる下絵についてのお話です。といいましても、描き方のコツは、すべて本書で紹介しました。そのすべてを駆使して描き上げたものなので、私の技法の到達点として見てもらえればと思います。そして、これはつねづね思っていることなのですが、カラーイラストだと下絵のイメージがわからず、上手な人の絵を見るたびに、「下絵が見たい！」と考えていました。

そこで、思いきって蔵出ししてみます！

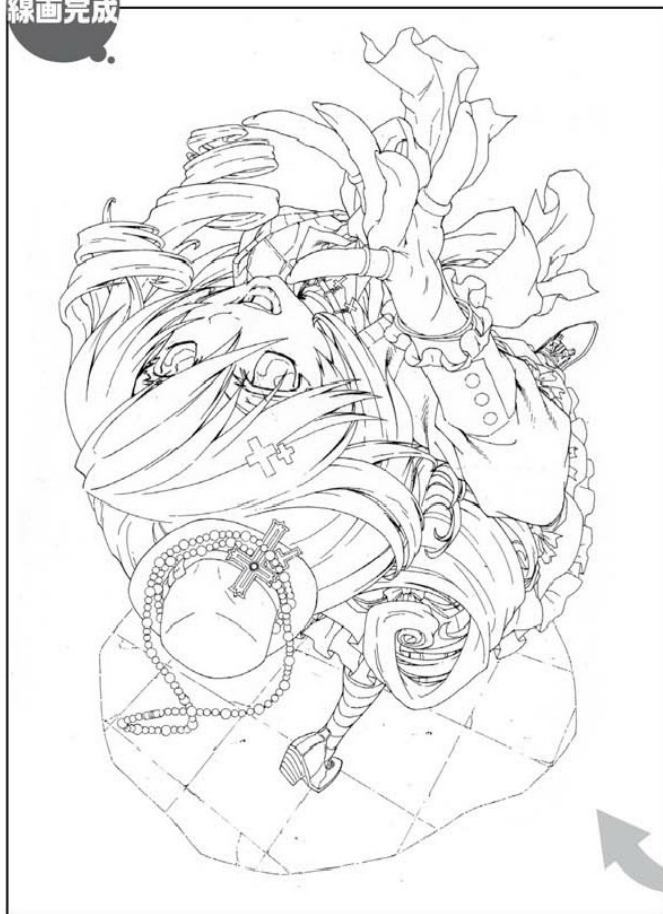
ラフ

線画完成

STAGE GIRL（169ページ）

154ページ 作例の線画

線画完成

ラフ

GOTHIC GIRL（170 ページ）

MOTOR GIRL（171 ページ）

ラフ

線画完成

タイトル：小悪魔風少女（172ページ）

作家名／解説：椎原ヨシカズ　テーマ：小悪魔風美少女

テーマ　**美少女――とても楽しいテーマですね。**

まずはどんな絵にするか、あまり深く考えず気の向くまま、手の動くままにラフを描きながらイメージをふくらませていきます。スタイルやファッション、シチュエーションなど、とにかく自分好みの要素をつめ込んでいくことが第一歩です！

ラフ

魔法少女

水着

ラフ→下描き

セーラー

女子高生の鬼退治

ペン入れ

描いていくうちに方向性が見えてきます。今回はややキツめのパースがついた絵を描きたくなりました。やはり、描きたいように描いていくと自分の好みが出てくるもので、ファンタジックな「小悪魔風少女」に決定。

構図、キャラクターデザイン、ディテールなどをブラッシュアップしていきます。このときには大体の色味や塗り方、効果などもほぼ決まっています。私はいつも**「完成形を強くイメージしながら描いていく」**ことを意識しています。ひたすら粘土をこねて作品をつくり上げていくような感じでしょうか。背景は直接塗って描こうと考えていたので、キャラのみをペン入れ。なんか少し寂しかったので、足元に頭蓋骨を描き足しました。ここまではComicStudioでの作業になります。

塗り

照り返し表現

呪文の輪

カラーリング作業には Photoshop を使用しています。私の場合、大体の色やパーツごとにレイヤーを分けてブラシで塗っていくだけで、フィルターやレイヤーなどの効果は一部に少し使う程度です。今回は全体的に暗めの雰囲気で、厚塗りっぽく仕上げてみました。光源や立体感を意識して、陰影のつき方を考えながら色を選択していきます。光が当たる明るい部分、影になる暗い部分、そして反射光によってできる照り返しの部分を表現することで、立体感が増していきます。私はこの照り返し部分を塗るのが好きで、左手から発光している紫っぽい色にしてみました。左手の周囲に浮かぶ呪文の輪や身体の模様は ComicStudio で描いたものを別レイヤーで出力して、発光しているように処理しています。このような「光と影」の表現というのも今回のテーマのひとつだったりします。（あと瓦礫も描きたかった！）作品を描くときは「自分なりのテーマや目標などを決めて、目的意識をもつ」ことが大事なのではないかと思います。まぁ、反省することも多いのですが……。

完成

――ということで、「ややキツめの俯瞰パースで、小悪魔風少女が暗い城内（廃墟？）で魔法を使っているシーン」という、ほぼ当初のイメージどおりの絵が完成しました。理想に近い絵が描けると喜びもひとしおですね！　私はつねづね絵の描き方に正解や満点の方法はないと考えています。もちろん、デッサンや、構図、パースのとり方など基礎的なことはとても重要ですし、それらを学ぶことは決して楽ではないかもしれません。なかなか思いどおりに描けないことも多いのですが、それらを含めてなによりも「自由に楽しんで描く！」ということを大切にしたいです。自分なりの、より楽しめる描き方を見つけ出していけたらいいなぁと思います。お疲れさまでした！

タイトル：魔法使いの図書館（173ページ）

作家名／解説：やまがた　テーマ：にゃんこ妖精

思いつくままにいくつかラフを描いてみる。

ちゃんとパースや小物を書き込んでいく。

▼下塗り

▼修正1

★これに決定！

▼修正2

▼線画

完成

テーマ

魔力を秘めた本が並ぶ魔法の図書館で自分の時間を楽しむ魔女たち

コツ69

歯の奥行きをチェック！

コツ83

平行線を使って足の裏を描く

＊ボツにしたラフも捨てない！

貴重なアイデアのもとを捨てるのはもったいない！ というもったいない精神のもと、大体のラフはとっておきます。何を描くか悩んだときにとっても役立つので、大切にネタ帳に保管しておきます。

キャラクターを考える

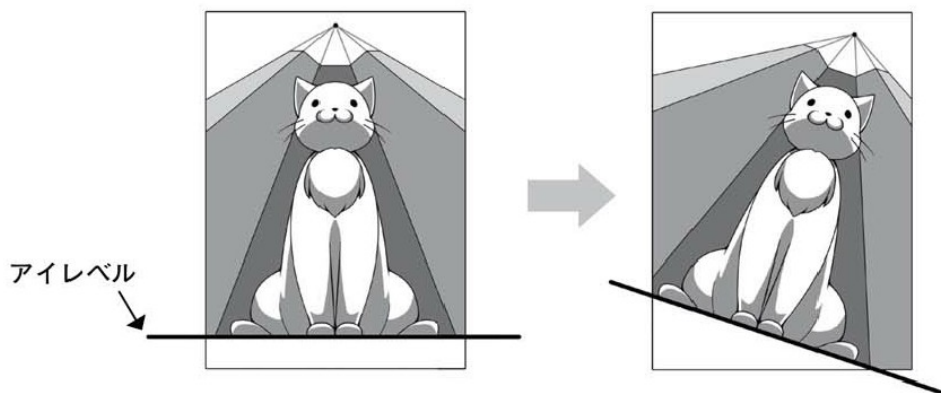
絵を描くときは、まずはメインとなるキャラがどんな人物なのかを考えてから描くといいと思います。

自分が好きな性格やアイテムなどをつめ込むとキャラクターに愛着がわきます。

無邪気な魔女、黒猫の使い魔がいる
大きなボタンやリボンがついた服

パースの選択

安定感はあるけど……

わざと不安定にして
不思議な雰囲気に

アイレベル

基本的にアイレベルは画面に垂直に引くことが多いですが、意図的に斜めにすると、不思議な感じや迫力感を出すことができます。

Point

絵を描く上で一番大事なのは「最後まで描き上げること」だと思います。
途中で飽きてしまったり、うまく描けなくて投げ出しそうになったり……。そんな逃げ出しそうな気持ちを振り切った先に、1 枚の素敵なイラストができあがるのだと思います。

タイトル：お嬢様部へようこそ！（174ページ）

（174ページ）

作家名／解説：羊毛兎　テーマ：お嬢様たち

テーマ　**女の子が複数いること、女の子の日常の一部分を考えて描きました。**

個人的にお嬢様が大好きなので、いわゆるお嬢様学校に通っている女の子たちにしました。流行っているアニメ・漫画だけではなく、洋服や家具の雑誌なども見ておくと、引き出しが増えていいでしょう。よく観察して描くことも大事です！

ラフ

いくつかラフを描いてみました。自分の琴線にふれたジャンルやキャラなどは突きつめていくと「こいつわかってるな……！」感がにじみ出てきます。一番右の物を清書することにしました。

線画

コツ27　**ブロックごとに考える**

塗り

たまに全体を見ながら線画を完成させます。ベースの色をパーツごとに塗って……、

完成

影や効果を加えて完成です。

線画のコツ

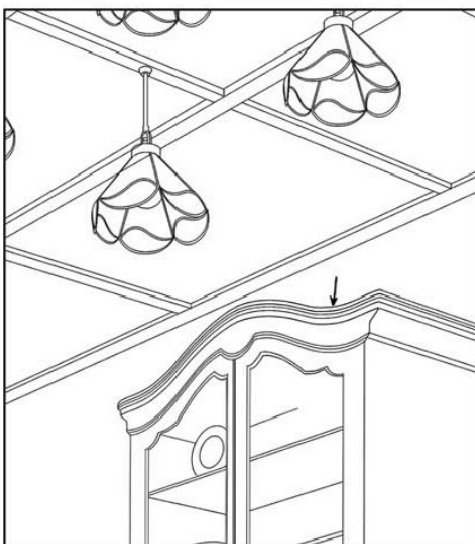
髪の毛

線画の描き方には流行や、使用される媒体によってさまざまな方法があります。最近は強弱をつけない繊細なタッチが主流です。ですが細い線だけではインパクトに欠けるので、もう一工夫してみましょう！

髪の毛の分け際など、ほかの線とつながっている部分を太くすることで見た目がよくなります。輪郭線を太めにして皺を細い線で描くという手もありますが、そのあたりはそれぞれのお好みで。

服装

服のシワは実際に写真を撮って参考にすると説得力が出ます。塗りのときにわかりやすいように、流れを意識してシワを描き込んでおきます。

背景

背景も同様に実際の家具などを観察して描きます。デジタルの作画の場合、家具の一部分だけをがんばって描き、コピー＆ペーストで線を増やすと、失敗が少なく作業が多少楽になります。

タイトル：真夏の休息 (175ページ)

作家名／解説：mita　テーマ：夏

ラフ

案①

案②

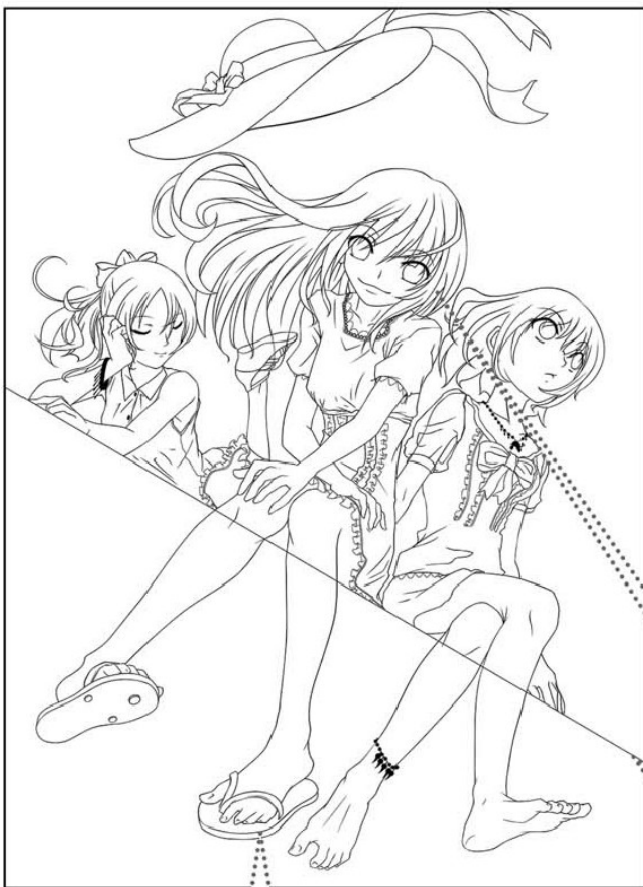
「真夏の休息」というタイトルでラフを２種類描いてみました。堅実で落ち着きのある 案① と、対照的に大胆で動きのある 案② です。
どちらの女の子も爽やかなイメージをもたせつつ体のラインを出せるように工夫しました。

★これに決定！

上の２種類のうち、左のラフ案を今回のデザインに採用しました。
しかし、このままではあまりに質素なので、左右にキャラをひとりずつ配置して全体のバランスをとりました。

それに加えて、中央にいたキャラも頭身のバランスを変えたり、顔のパーツ位置を変えるなど調整しました。ラフ案より少し年齢を高めに設定してあります。
爽やかなイメージには、お姉さんのほうが合うと思ったからです。

線画

線画に描き起こす上で、いくつか細かい修正をしました。

そのひとつが帽子です。夏に吹く涼しいそよ風を表現したくて、大きなリボンをつけ、風になびかせました。

次に髪の毛です。これもラフ案のときとは違い、大きく風になびかせています。特に長い髪をなびかせるときは、キャラ全体のバランスに気をつけて動かさなくてはいけないので、注意が必要です。

デッサンにも気をつかいました。せっかく構図やバランスのいいイラストも、デッサンのくるいひとつで崩れてしまうものです。脚の関節や筋肉のつき方を意識して、修正しました。

アイテムにも気をつかっています。サンダルはデッサンがくるいがちなので、注意をはらいましょう。

コツ 37
髪型を決めるには、全体のバランスが大事！

コツ 77
アイレベルと消失点の意識をもつ

コツ 58
足指は " 親指前の下４本 " と覚える！

完成

線画が完成したら、着色に移ります。今回は Photoshop を使って着色を行いました。一番使い慣れているソフトなので、これ以外のソフトを使っても、上手く塗れる自信がありません(笑)。

今回は、できるかぎり爽やかなイメージを出したかったので、光の特殊効果を使い、燦々と降りそそぐ太陽の光を表現しました。

タイトル：真夜中のお茶会 （176ページ）

作家名／解説：平松癒乃　テーマ：ハロウィン

ラフ

案①

案②

案③

ラフをいくつか描き、気に入ったものを選択します。

★**これに決定！**

線画

デザインなどを調整しつつ、先にキャラのみの線画に直します。

次に小物であるカボチャと飾り枠を描きます。

最後に背景を線画に直します。

コツ 03

どんな絵でもまず最初にアタリから

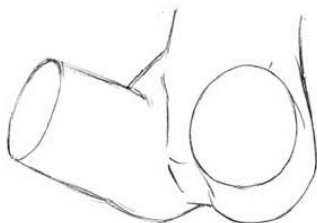
服やヒザで隠れている腰のアタリを入れると、お尻の位置や大きさ、太ももの角度もわかるので、正しく描けます。

塗り

キャラ、小物、背景は各レイヤーに分けてあり、順番に着色していきます。

私の場合は奥にある小物や背景から着色していきます。

ベルト / 服の袖 / タイツ（太もも）

コツ 78　**輪切りの角度に注意する！**

絵師紹介

中塚 真

今回は立体表現にこだわった技法ということで、かなりがんばりました。編集の方にもずいぶん助けてもらいましたが〝出し切った〟という感じがしています。なにしろコツとして数えずに盛り込んだものを入れれば 200 以上あったはずですから。なので、皆さんが絵で困ったときにはもう一度この本を開いてみてください。必ず助けとなるコツや、なにげないひと言が見つかるはずです。それでは、皆さんここまで読んでいただいて本当にありがとうございました !!

椎原 ヨシカズ

『美』とか『カワイイ』とかってなんだろう？――絵を描きながら、そんなことをよく考えます。でも結局、今の僕にできるのは、単純にそのときの自分の好みやフェティシズムをつめ込んで、全力で表現することだけで、できたものを見て、「違う、こんなんじゃない！」なんて思うこともしばしば……。でもまぁ、今はそんなんでもいいんじゃないかな、とも思います。やっぱり美少女を描いているときは楽しくて、楽しんで描くことが大事だと、そう信じています。今回、この本に参加する機会をくださった中塚氏をはじめ、ほかの執筆者の方々、編集作業に携わった関係者の方々、読者の皆様方に深く感謝を申し上げます。どうもありがとうございました！　次はもっともっとカワイイ美少女を描きます！　**Twitter ID：Yoshi_Shiihara　Pixiv ID：1593355**

mita

専門学校デジタルアーツ東京で教員をしています。 学校ではイラストを描くための基礎デッサンからデジタル着色までいろいろなことを授業で学ぶことができます！ 興味のある人はぜひ一度遊びに来てください！　**専門学校デジタルアーツ東京　ホームページ：http://www.dat.ac.jp/**

やまがた

普段は PBW やアプリ関連のお仕事をさせていただいています。美少女の描き方ということで、自分の大好きなファンタジー要素を、ぎっしりとつめ込んだ一枚を描かせていただきました。魔法使いと黒猫は大好きな組み合わせなので、描いていてとても楽しかったです。今回のお仕事で、いろいろと自分のイラストと向き合い、多くを学ぶことができました。この度はこのような素晴らしい機会をいただき、ありがとうございました！　**TwitterID：nyankoyousei**

羊毛兎

カラーイラストと線画のメイキングを担当させていただきました羊毛兎（ようもううさぎ）と申します！普段はゲームの背景イラストやキャラクターなどのお仕事をさせていただいています。提督業もぼちぼちと。お仕事を通して私自身も吸収することがたくさんあって楽しかったです。美少女、特におっとりお嬢様キャラが好きなので気合を入れて描かせていただきました！ またこのような機会があったら挑戦したいです。**TwitterID：youmou_usagi**

平松 癒乃

この度はお声がけいただきまして、誠にありがとうございます。とても楽しく描かせていただきました。またご縁がありましたらよろしくお願い致します。　**ホームページ：http://yuno125.web.fc2.com/**

■著者紹介

中塚 真（なかつか・まこと）

漫画家・イラストレーター・マンガ系専門学校講師。アメリカンコミックを中心に作品を発表。主な作品に『X-MEN：RONIN』『ファンタスティック・フォー』『スター・ウォーズ』『スタートレック』などがある。

（スプラッシュ○ウンテンにて）
著者近影

立体から考える美少女の描き方 88のコツ!!

2015年9月30日　初版発行

著　者　中塚真

発行人　松下大介

発行所　株式会社ホビージャパン

〒151-0053　東京都渋谷区代々木2-15-8

電話　03-5354-7403（編集）

電話　03-5304-9112（営業）

印刷所　株式会社廣済堂

ISBN 978-4-7986-1092-4 C2371

■スタッフ／Staff

● カバーイラスト
中塚真

● カバーデザイン
山野紗也加　［ユニバーサル・パブリシング］

● 編集
長澤久　［ユニバーサル・パブリシング］

● DTP
清末浩平　［ユニバーサル・パブリシング］
保住早紀　［ユニバーサル・パブリシング］
山野紗也加　［ユニバーサル・パブリシング］

● 構成協力
ながさわとろ［ユニバーサル・パブリシング］

● 企画
谷村康弘　［ホビージャパン］
綾部剛之　［ホビージャパン］

STAGE GIRL　中塚真(作画)、椎原ヨシカズ(彩色)

❖ GOTHIC GIRL　中塚真(作画)、椎原ヨシカズ(彩色)

❖ MOTOR GIRL　中塚真(作画)、椎原ヨシカズ(彩色)

❖ 小悪魔風少女　椎原ヨシカズ

❖ 魔法使いの図書館　やまがた

❖ お嬢様部へようこそ!　羊毛兎

❖ 真夏の休息　mita

❖ 真夜中のお茶会　平松癒乃

9784798610924

1922371019001

ISBN978-4-7986-1092-4

How To Draw
manga